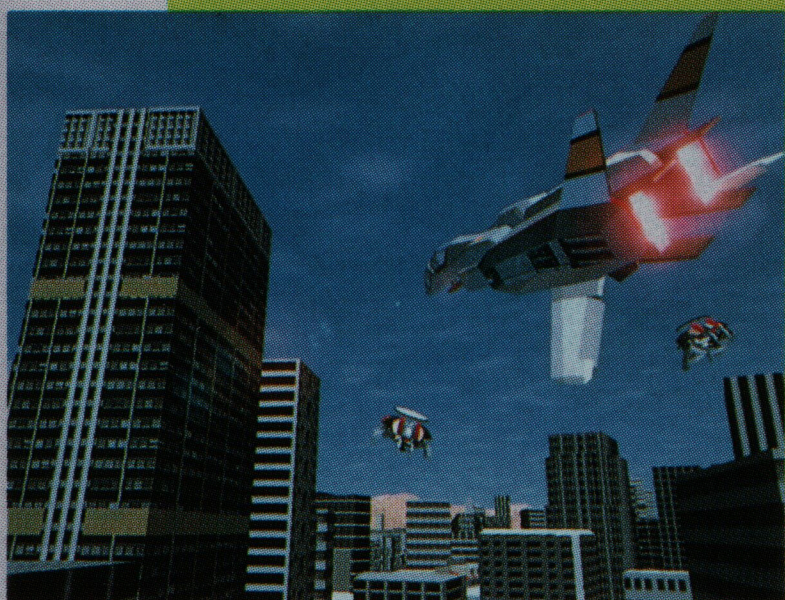
VOL. 130
1994

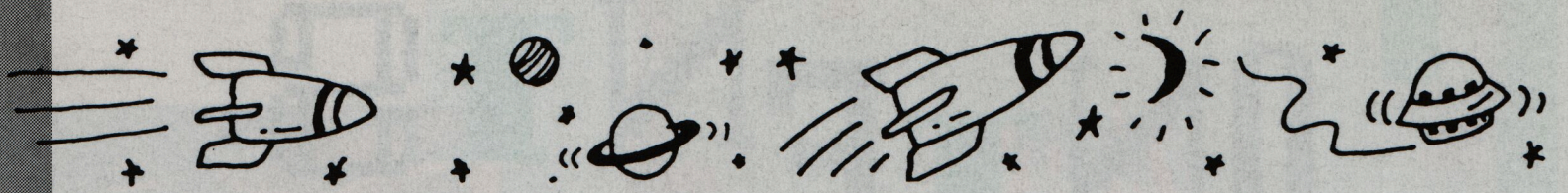
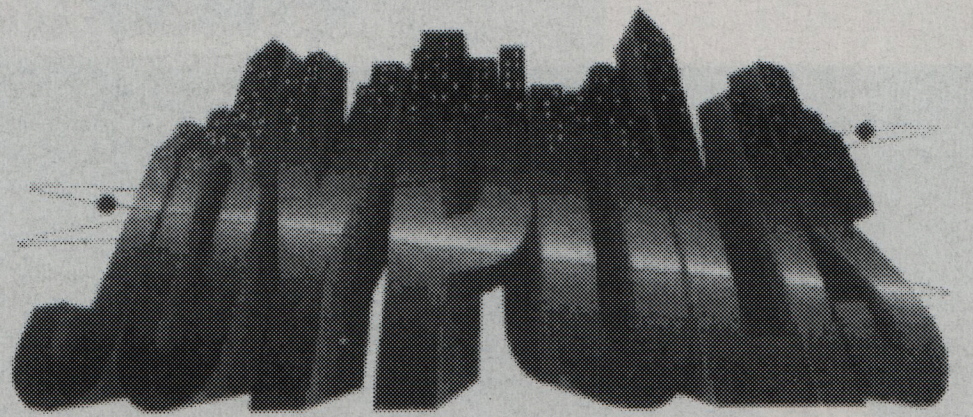
▲エントランス部分の「ワープチューブ」

PHOTO 1 REPORT

CONTENTS

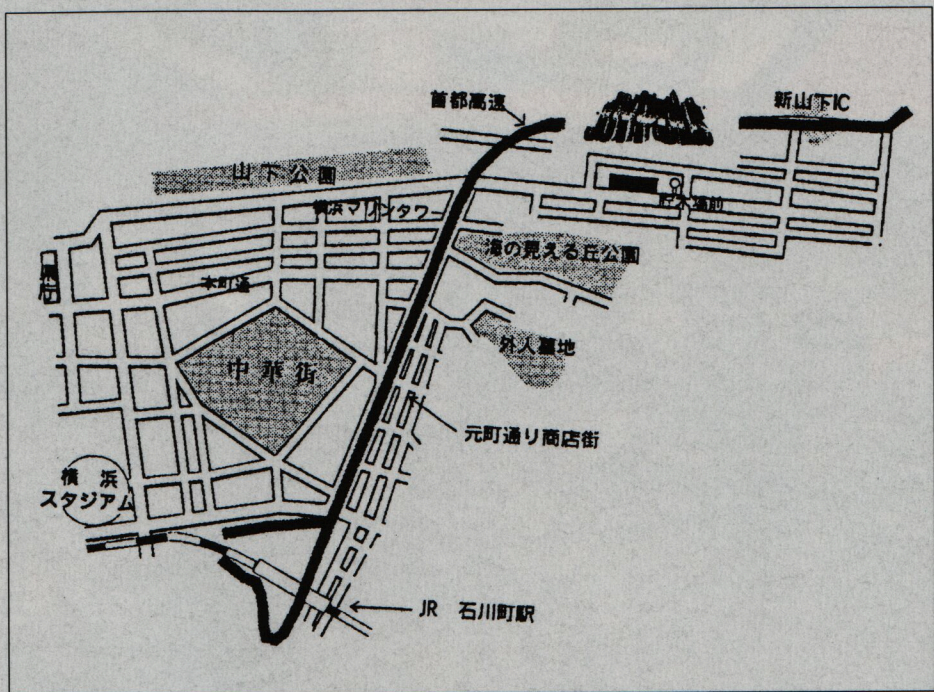
AUG.1994

▲JOYPOLIS　全景

◆第37期全社スローガン◆
基礎を固めて新たな飛躍！

WHAT'S ATP? VOL. 8

7月20日のグランドオープンを前に、16日、ジョイポリスの竣工式が館内2階にて行われました。当日は、宇徳運輸（株）前田副社長、設計・施工を担当された日産建設（株）馬島社長をはじめ、新山下一丁目自治会、ベイサイド新山下自治会、新山下商栄会、新山下セガ協議会の方々のご隣席を賜り、当社からは入交副社長、藤本副社長、ジョイポリスの関係スタッフが出席し、諏訪神社宮司のもと無事神事を終えることができました。

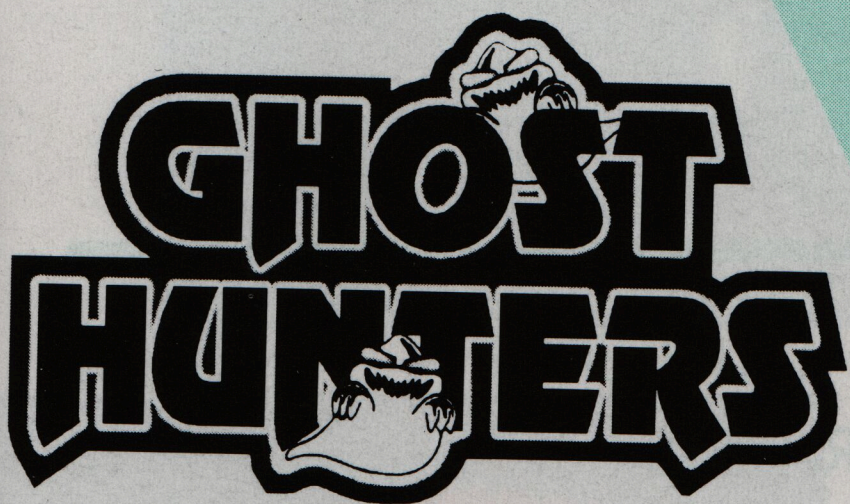
横浜

OPEN

■神奈川県横浜市中区新山下１丁目4番18号

●徒歩●ＪＲ石川町駅下車、徒歩15分。南口に面した道を向かって右へ。元町交差点を渡り、元町通り商店街を抜け、首都高速を右手に見ながら、さらに直進。突き当たりの山下橋東交差点を右に折れ、２つめの信号の左手。

●バス●ＪＲ桜木町駅から横浜市営バスで15～20分。（本町通り経由8・26・58・125系統「貯木場前」下車、すぐ）

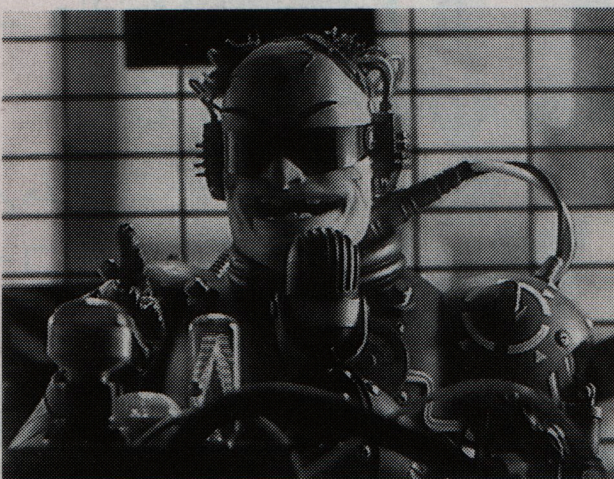
●車●首都高速「新山下ランプ」を降り、山下公園方面へ２分。専用駐車場　300台収容（有料）。

GHOST HUNTERS

★ゴーストハンターズ

ジオラマセットを背景に、ライド前面に映し出される３ＤＣＧ画像のゴーストを、ライドに装着されたビーム砲で倒していく。シナリオはプレイヤーレベルにより変化し、最後の大ボスを倒せば、プレイ中の写真を取り込んだオリジナル新聞がプレゼントされる特典も。

VR-1 SPACE MISSION

★ＶＲ－1（VR-1 SPACE MISSION）

ＨＭＤ（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）を使用した世界初のモーションライド・アトラクション。ＨＭＤに映し出される視界は360°、映像に連動して動くモーションライドに乗り、ビーム砲で敵を倒していくこのアトラクションは圧倒的な臨場感を誇る。

★マッドバズーカ

バズーカ砲を搭載した「マッドカート」に搭乗し、フィールドに散らばったボールをカートを操作して吸い上げ、球速80kmの弾を相手カートの的に撃ちぬく。実際のカート同士の激突や弾を撃つ臨場感は、これまでのシミュレーションにはなかった興奮だ。

RAIL CHASE THE RIDE

★RAIL CHASE THE RIDE

世界初のコースター・ターンテーブルを導入したアトラクション。前面・背面走行を可能にしたコースター。ビーム砲でプレイヤーは魔王に捕らわれたプリンセスを救いに行く。シューティングの爽快感と、予期せぬ動きのコースターのスリルが魅力。

ASTRONOMICON Fortune Message

★アストロノミコン

自分の運勢を占う多人数参加型のアトラクション。「封印の間」「ホロスコープの間」「導きの間」で、星からの問いかけに答えれば、自分の未来を映し出した導きの書を授かることができる。大型映像、３Ｄサウンド、レーザー光線による演出は幻惑的だ。しかも、よくあたるとの評判。

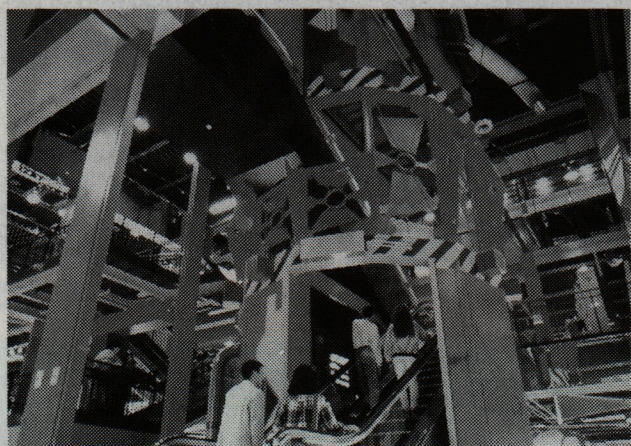
▲神酒拝戴

乾杯の音頭をとる永井常務

▲日産建設（株）へ感謝状を送る藤本副社長

◆『ジョイポリス』のテーマストーリー

横浜・新山下に秘密研究所を持つ天才発明家Dr. クロノ。彼の目的は「“時”の破壊」、何も変わらない時の流れと空間から人々を解き放つこと。

そのために時空間位相変調装置（BURP）を完成させた。実験を妨害しようとする時空間管理局から、BURPを守るため、研究所をカモフラージュしたのがこのジョイポリスなのだ。

■チケットの種類と料金

チケットの種類	大　人 高校生以上 15歳以上	小　人 中学生・小学生 幼稚園 4歳〜14歳以上	備　考
入場チケット	500円	300円	入場のみ 3歳以下は無料。
アトラクション カーニバル チケット	100円 1,000円 2,000円 3,000円　の4種類		アトラクション カーニバル に有効

アトラクション料金

アトラクション名	料　金
VR－1	800円
ゴーストハンターズ レイルチェイス・ザ・ライド マッドバズーカ	600円
アストロノミコン AS－1 バーチャフォーミュラ	500円
メリーゴーランド	100円

アミューズメント料金

カテゴリー	料　金
カーニバルゲーム	200円
メダルゲーム	1,000円で　40枚 2,000円で　80枚 3,000円で　120枚 （1枚25円）

AS-1

★AS－1

ジョイポリスのAS－1には、最新作ソフト「メガロポリス」を導入。これはYMOの復活コンサートにも使用された全編ハイクオリティCGの映像で、もちろんセガオリジナル。未来の東京のビル群をハイスピードで飛行するのは、まさに超状体験。

★セガソニック&テイルス

セガやジョイポリスのオリジナル商品をメインに、全世界の人気者“ソニック”や“テイルス”のグッズが充実のラインナップ。ジョイポリスでしか購入できないアイテムなど、ファンは必ず行くべし。

▲ロイヤル　アスコット　ジョイポリス　スペシャル

ューズメントゾーン

▲混み合うカフェブランカ

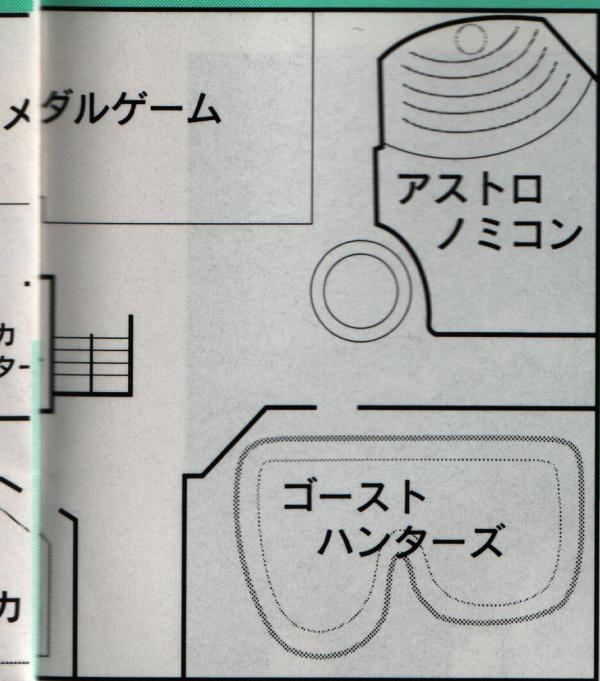
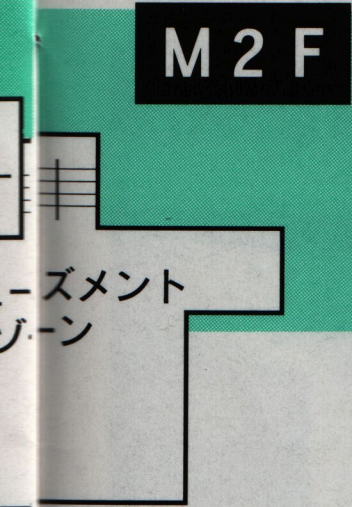
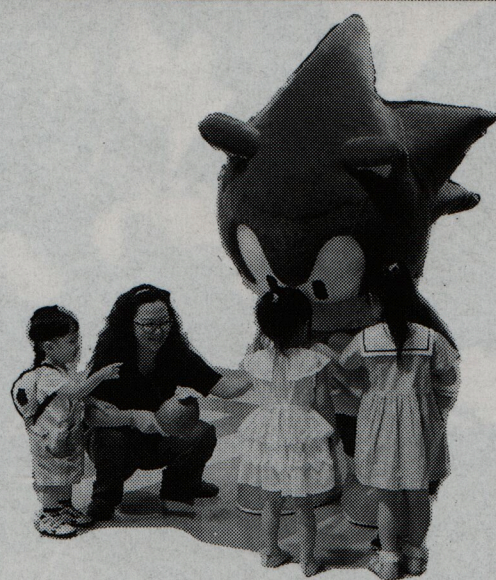
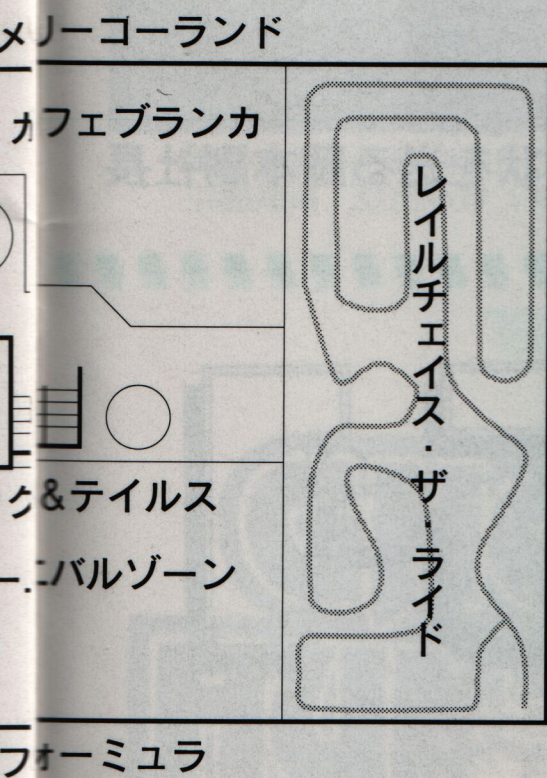
メリーゴーランド

カフェブランカ

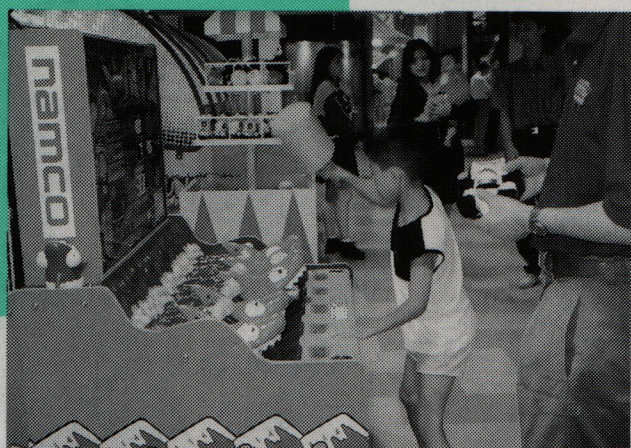
レイルチェイス・ザ・ライド

ク&テイルス

ーニバルゾーン

フォーミュラ

▲たくさんのマスコミ関係者を出迎えたプレス・プレビュー（7月18日）

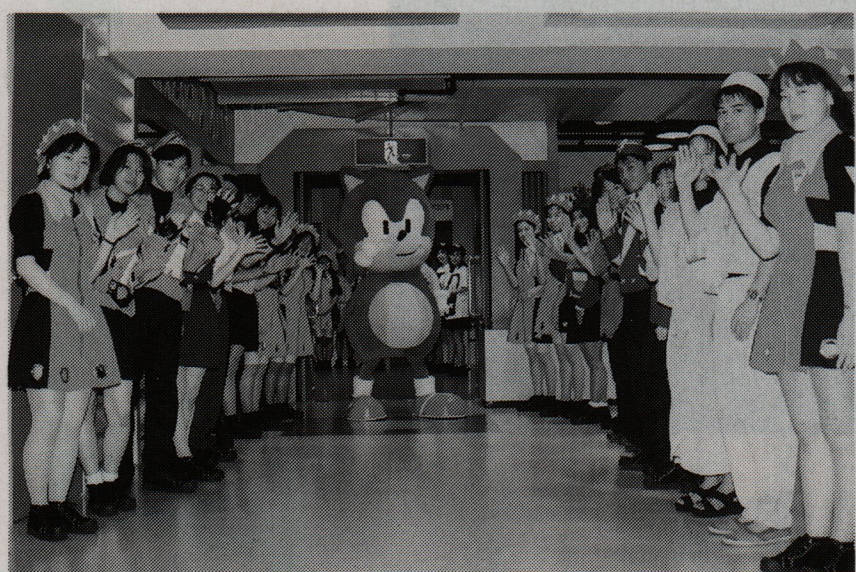
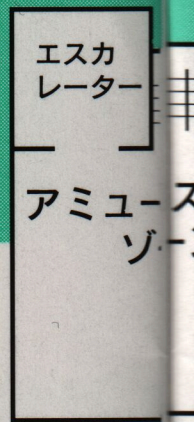
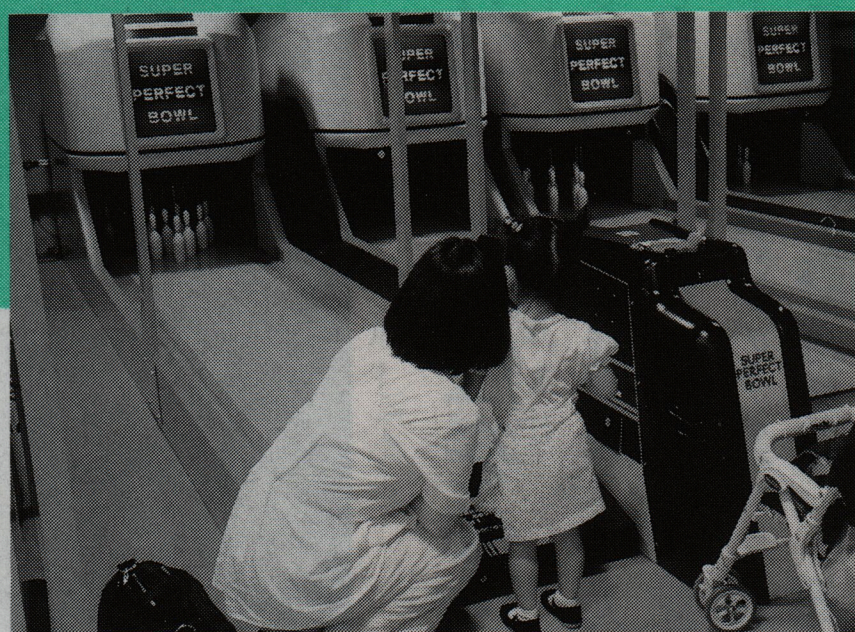
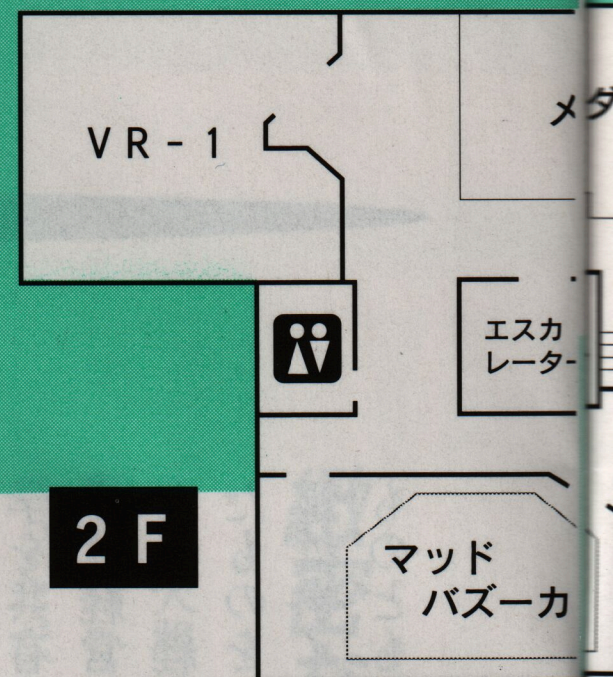
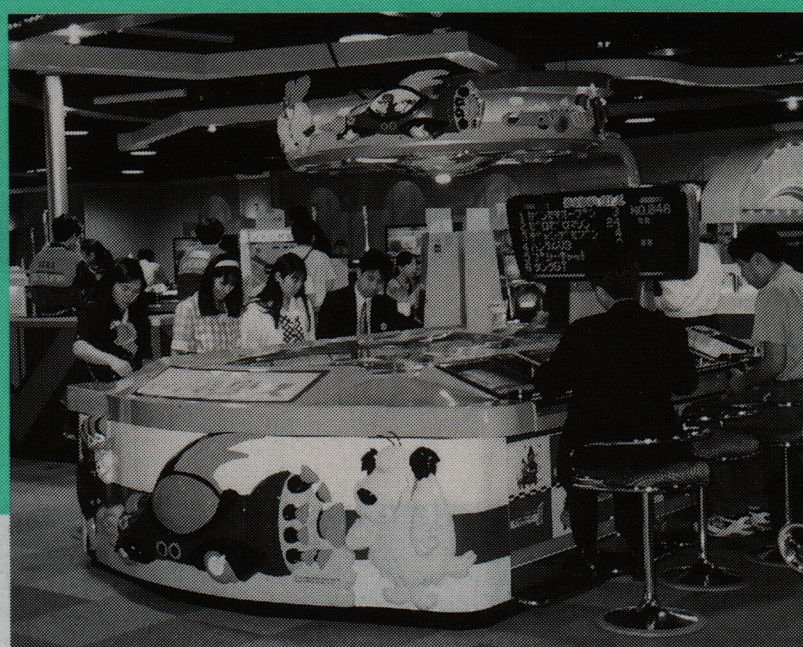
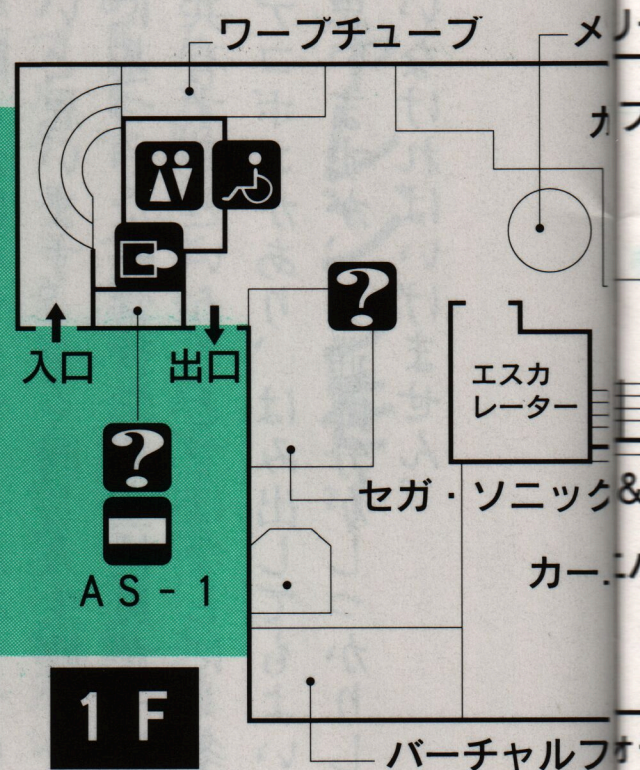
Food & Entertainment

★モルツクラブ聘珍楼
ジョイポリスレストラン棟の新タイプのビアレストラン。50種類以上の点心、コース料理、ランチメニューは、横浜中華街創業100年の広東料理「聘珍楼」の味。

★カフェブランカ
アフリカ北部の砂漠のオアシスをイメージした店舗は、ジョイポリス1階にひときわ明るい雰囲気を醸し出す。テーマパーク棟内唯一の飲食施設。メニューもオリジナリティ溢れるものばかりが揃う。

★マクドナルド
「新山下ジョイポリス店」「新山下サテライト店」の2店舗を展開。新山下ジョイポリス店は、ドライブスルー機能を備え、新山下サテライト店はジョイポリスの広場前でお客様を迎える。

エスカレーター
アミューズ

▲また来てネ！

★異次元カラオケ「ソナゾナ館」
全38ルームには、7000曲を満載した通信カラオケDAMが設置される。「トリックアートカラオケ」、「ファンタスティックカラオケ」と、ジョイポリスならではのカラオケで楽しもう。

★地球雑貨「ズッパ ディ コルサロ」
店名はイタリア語で"海賊のごった煮スープ"の意。海賊船をモチーフした店内には、世界中のアクセサリー、食器、スパイスが所せましと並ぶ。

★ジョリーパスタ
イベント広場前で、お洒落で本格的なイタリアンパスタ料理を楽しみたいのならここ。「手造りピッツア」、「茹であげスパゲッティー」をぜひお試しのほど。

TOP TALKING

代表取締役社長　中山　隼雄

イズムを共有し個性を伸ばす

一緒に共通の夢とビジョン、経営哲学を共有することは大変大切なことです。経営哲学といっても、経営の方針とか、経営理念とかを含めた、総括したものを指しているのです。また、経営哲学イコール経営者の人生観というものとも少し違います。価値観とか、人生観とかはバラエティーがあっても良いと思います。全く同じ人生観、それに基づいた経営哲学を全社員が一緒に共有するということではなしに、多少デコボコがあり、はみ出してもよいと思いますが、共通部分がしっかりしていなければいけません。

特にセガはこれからが難しいと思います。セガの事業は、多角的、また多部門からなっています。中でも特に研究開発などは、あまり皆が同じような人生観、同じような価値観で仕事をするのではなしに、ちょっと組織としてはこの人は受け入れられない、しかし、非常にいいセンスの仕事をする、こういう人もやはり共に組織の中で仕事をしていけるようにならなければいけません。

また、どうしても組織の中で仕事をしていけない時には分社方式、そういうことを含めて対応していけばよいわけで、あまり画一的な考え方をしないようにしたいと思います。基本的なとこは中山イズムというようなものが無ければいけないと思いますが、そのイズムの内容はセガ独自のものである必要があります。

クリエイティビティー（創造性）というものは、基本的には個性を伸ばし、個々の人が自分の仕事に目覚め、能力を発揮していくということです。しかしそれはバラバラになっては困ります。組織の中で一つの約束事を守りつつ、大いに個性を伸ばしていきたいと思っています。

TOP TALKING

緻密な大胆さで勇気あるチャレンジを！

「大胆にして細心であれ」経営や仕事というのはディテールとアバウトで、ただ大胆なだけではパーフェクトな仕事はできないし、繊細なだけでは新しいことにチャレンジする勇気は出ません。仕事をする場合、どうしても大胆さと緻密さ、これは一見矛盾していますが、これを両方うまく使い分けられなければいけません。強いて言うと、繊細でシャープな神経が基本の方がよいと思います。

　ですから、緻密さから始めなさい、物事を細かく見ていく、見過ごさない、その細かいことから始めなさいということです。それから大胆な決断、これは場数によってできるようになるのです。ですから、言い換えれば繊細な、細かいことに気のつく人の方が経験によって割合大胆になりやすく、どちらかというと大胆な人が繊細になるのは大変ということです。しかし、繊細と言っても細かいこと、ディテールに気を付けるだけですからこれも両方訓練だと思います。

　私がよく使う表現で、「木を見て森を見よ」というのがあるのですが、繊細さと大胆さという点で非常に共通点があります。つまり、個々と全体を必ずダブルチェックしていかなければいけないということです。さらに、最近私がさらにつけ加えたいと思うのは、個々の仕事の中で、キーとなる仕事を特にまた見直しなさいということです。どれがキーとなるか、重要なファクターであるか、つまり木を見て、森を見て、キーとなる木をさらに見なさいということです。

人生に必要な自分自身の『物差し』

判断するということは、問題を自分の中の物差しと照らし合わせて決めているということです。

　仕事上の判断に限らず、もっと広い意味での問題を含んだときの判断が必要とされるときに、自分流の物差しを持たないといけません。これは突き詰めていくとなかなか難しいことなのです。テレビを見ても雑誌を読んでもそこから何を汲み取るかという習慣、能力、または無意識にそれを吸収する力、またそれをどう判断するかということが必要なのです。つまり、漠然と見ている、漠然と読んでいる、文字だけを追っているというのでは駄目なのです。

　人生の中において広い判断をするとき、判断して行動するときの行動基準の物差しを持たなければなりません。

自分が常に、自分の人生哲学とか行動基準とか、一つの物差しを持っていなければならないということです。

　人生はひとつ一つの判断の集積で成り立っています。正しい判断がなされていれば素晴らしい人生を送ることができるでしょう。それには物差しとなるべき哲学を持たなければなりません。その哲学とは公正、正義、誠実といった人間としての道理に基づいた考え方のことをいいます。

　つまり人生には自分にとってこれが絶対なものだというものを持っていないといけない、ただ無目的に生きていられるものではない、またそれは意識するかしないかの問題であるということです。これは色々な角度から、気持ちの問題として取り上げていかなければならないと思います。

本部長兼ＣＳマーケティング本部長　森　連

役員就任早々、周りの大勢の人々から祝福され戸惑っているのが今の正直な気持です。

「信賞必罰」という言葉が好きです。私は過去、周りの人々の協力を得て幸いにも「賞」をいただく機会を得て納得した時期がありました。今回の就任はそれとは大きな違いを感じています。私流にいえば大きな借金を抱えて再スタートするという心境です。現在の国内コンシューマ事業部の業績は惨憺たる状況であり、過去に経験したことのないことばかりですが、再度信賞必罰の意を解し、部内の風土にしたいと考えています。

私は大変負けん気が強く何事にも自分に納得するまで果敢にチャレンジしてきました。そしてその過程でいろいろと創意工夫することが好きでしたし、仮にその結果が思わしくなくても後悔はしませんでした。そんな私の生き方は大変尊敬す

取締役　第二ＡＭ研究開発部長　鈴木　裕

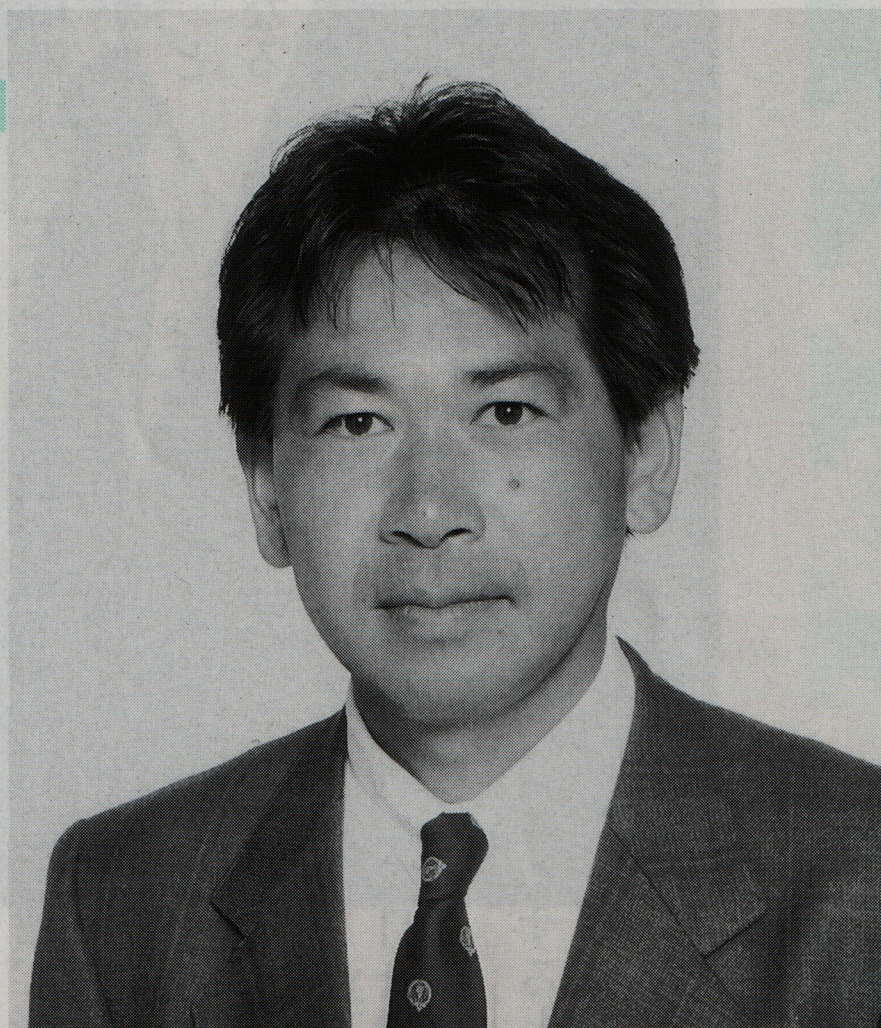
ジャンプ、ワープ、ショートカットという言葉を数年前からキーワードにして開発を進めています。

よく耳にする言葉で努力、根性、忍耐などといわれますが、今の時代背景、業種を考えると「Ｓｐｅｅｄ」がもっとも重要なファクターと考えています。

根性をもって努力して現状に耐えても、あまりにも多様化している現在では、全く無駄になってしまうことが多く見られます。努力するに値することを厳選して、集中的に取り組むことが、必要と考えます。必要のない努力を極力排除して、個々のパワーをもっとも効果的なおかつ、個々の付加価値が最速で上がることを望んで、一見乱暴に見える3つのキーワードを部のスローガンとしてきました。

機械でできることは、なるべく機械に任せて煩わしいことを減らし、人間にしかできない最も必要な、クリエイティブとか創造とかいわれるような部分に多く

常勤監査役　石川　正直

ISHIKAWA

この度、監査役に選任されましたことは、サラリーマン卒業生の私にとりましては、身に余る光栄でありますと同時に、商法改正により「職務と義務」「権限と責任」が拡大強化された職責を、大きく重く感じ、身の引き締まる思いでおります。

セガは、株式の店舗公開→東証二部→東証一部への上場と、時を同じくして、業績も急速に成長し続け現在に至りましたが、内部管理面においては、対応する組織的ルールの確立が成長度合いに追いつかず、部分的に未了のままになっております。

これは、人間のからだに例えると、身長の伸びに見合った、骨格と肉付きが伴っていない状態で、成長期の青少年と等しく、栄養の補給と体育の訓練により形成されていく過程に似ており

専務取締役　国内コンシューマ統括

る先輩から絶えず言われた「挑戦」という言葉です。したがって、サラリーマン的とか組織の中で型にはまった仕事をすることには不向きな人間だと思いました。そんな私が今日までこれたのは前職の企業風土にあったと思います。私のような者にさえ思い切って仕事を任すという企業風土にあったと思います。人間とは不思議なもので、任されるとその仕事を成功させるために全知全能を傾けて頑張り、自分の能力を越えた力を発揮するものです。全力を傾けるところから知恵・才覚が生まれるものです。受け身の体質から各自がきちんとした目標を設定し確実に達成する習慣が生まれるものです。我々の仕事は顧客にどれだけの満足が与えられるかが全てです。顧客にとって今何が必要なのか訓練が日頃なされていれば客の不満を和らげられたり、客の大きな支持につながり、新たな企業風土も育つものです。顧客を忘れ社内の仕事だけに関心が集まる体質であってはなりません。もっと目を開き市場が、顧客が当社に何を期待し、我々がその要望を早く予知し行動を起こすことが「セガサターン」の成功とマルチメディア時代に於ける国内コンシューマ部門の大きな飛躍につながります。戦いの前の準備は万全か。それぞれの持ち場の態勢は怠りないか。敵との戦力比較等々、入念に検証し、確実に大きな勝利を得なければならないのです。「顧客第一」をモットーに掲げ、実行し、会社発展の一翼を担えれば最高の幸せであります。皆様方のご指導をお願いします。

時間を割けるようになれば、もっともっと、仕事を楽しくできると考えています。開発の理想は、作品がヒットすることと、それを作っていく過程が楽しいことだと思います。

セガに入社して、10年余りたちますが、故郷に帰って同窓会などすると、仕事が楽しくてしょうがないなんていう人は、10％もいません。難しいことだと思いますが、心からセガに入ってよかったと思える人が1人でも多くなるよう、今後とも努力していきたいと、思っています。肩書きは、取締役ということになりましたが、今までとなんら変わらず、実務を中心に仕事をしたいと思っています。

ゲーム業界では、2、3年前から3DCGという新しい技術が投入され、その中でもセガはトップレベルの技術を持っています。ゲーム業界の枠をはずしてみても、このハードウエアーおよびソフトウエアー技術は最も高い水準にあります。

現在セガの持っている、この3Dにおけるアドバンテージを今後も継続し、3DCGのマーケットシェアを確保することが、今後の展開に大きく影響を与えると思います。インタラクティブCGは、まだ始まったばかりです。この技術によって業務用、家庭用問わず、まだまだ楽しい遊びが供給できます。さらに、バーチャルリアリティー、テーマパーク事業などにも、最も有力な技術と確信しています。

3DCGをベースに組織、人材育成など含め、開発全体からより多くのヒットがだせる体制を目標として、これからやっていきたいと思います。関係各所の方々、今までと変わらず、協力の程お願いいたします。

ます。

このルールを確立することは、監査の立場からはもちろん、会社の経営上からしても、非常に重要なことでありまして、社内全組織を網羅したキメ細かい規程類を、早期に整備していくことが今後の課題であり、相当な忍耐と努力が要求されます。

社員の皆様には、勇気と決断をもって、この課題に取り組んでいただきたいと思います。

私も、財務という限られた部門での視野で、長い間勤務してきましたが、これからは、全社的な広い視野での見識等が必要となりますので、関係法規等を始めとし、あらゆる分野について勉強し、皆様から「年寄の冷や水」と言われぬよう、一日も早く、万全な職務が遂行できるように頑張る所存でありますので、今後とも、皆様のご指導、ご鞭撻のほど、よろしくお願い申し上げます。

事業報告

（平成５年４月１日〜平成６年３月31日）

財団法人中山隼雄科学技術文化財団

平成５年度の事業は次の通りである。

１、人間と遊びの視点に立った科学技術に関する調査研究

（１）「2020年における人間と遊び」についての調査研究

現代から21世紀にかけての人間にとっての遊びの意義を考察し、ホイジンガ、カイヨワに続く、遊びの定義づけと、2020年頃の遊びの態様の予測を行うため、調査研究を（財）未来工学研究所に委託し、調査研究会の運営を財団事務局と共同してあたることとした。

本調査研究は、平成６年度にも継続され、平成７年３月までに一応のまとめを行う。

（２）委託研究

財団として必要と考えた５テーマについて、総額17,600千円の研究委託契約を結び、研究開発を進めた。

２、人間の遊びの視点に立った科学技術に関する研究開発助成

（１）研究開発助成

前年度に引き続き「人間と遊び」の視点に立った科学技術の研究開発の助成として、本年度も次のような特定課題と一般課題に分けて募集を行い、先行委員会の審査を経て15テーマを決定し、助成金を交付した。（45,680千円）

①特定課題

イ）遊びを取り入れた学びの方法に関する研究

ロ）遊びが脳機能におよぼす影響に関する研究

②一般課題

一般課題は「人間と遊び」に関するものとする。

（２）国際交流への助成

上記（１）のカテゴリーに属する研究課題を取り上げる学会、研究会または国際交流事業を行うグループを対象として募集を行い、選考委員会の審査を経て３件の助成を行った。（3,000千円）

（３）研究奨励助成

遊びながら学ぶ“エデュテイメント”といった新しい分野の研究の奨励として高等学校の先生の考案した「イオンカードゲーム」の効果とその改良研究に助成を行った。（1,250千円）

３、普及事業

日本コンピュータグラフィックス協会が行ったニコグラフ'93の「ＣＧ教育シンポジウム」に協賛金として1,000千円の助成を行った。このシンポジウムでは若手のＣＧアーティストに対し、「中山隼雄賞」の授与があった。

財団寄附行為に基づき、平成６年３月31日付で任期が修了となる財団初年度の役員及び評議員に変わり、平成６年３月28日の第４回理事会および評議員会において、平成６年４月１日から次の役員および評議員が承認された。

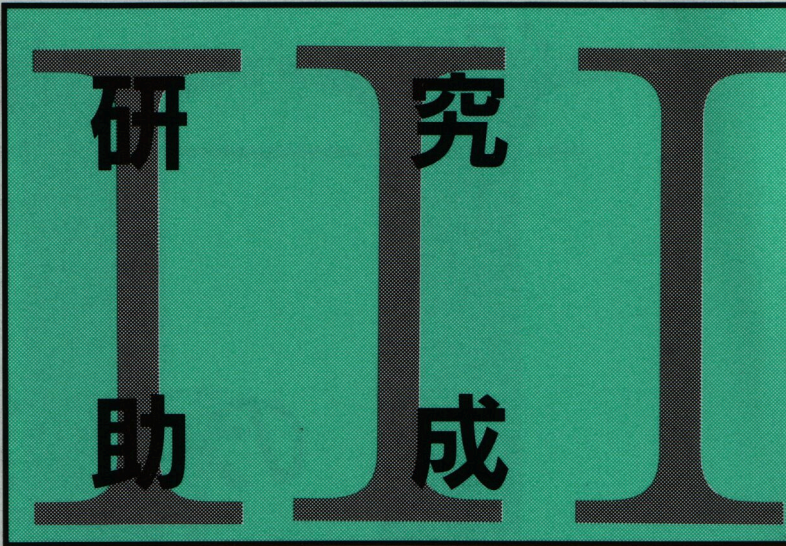
・新名簿一覧

◆役員

理事長	中山　隼雄	（株）セガ・エンタープライゼス　代表取締役社長
常務理事	中山　晴喜	（株）セガ・エンタープライゼス　キャラクター部　課長
常務理事	久保田義明	（株）セガ・エンタープライゼス　広報企画室　参事
理　事	今堀　和友	三菱化成生命科学研究所
	入交昭一郎	（株）セガ・エンタープライゼス　代表取締役副社長
	梅澤　邦臣	（財）吉田科学技術財団　理事長
	梅原　稔	財団　事務局長
	川井　忠彦	東京理科大学工学部　教授
	川崎　雅弘	新技術事業団　専務理事
	國井　利泰	会津大学　学長
	近藤　次郎	日本学術会議　会長
	佐田登志夫	豊田工業大学　教授
	巽　外夫	（株）住友銀行　会長
	戸川　隼人	日本大学理工学部　教授
	橋本　昌三	（株）野村総合研究所 代表取締役社長
	松井　隆	宇宙開発事業団　副理事長
	松村　富廣	（株）トーキン　代表取締役社長
監　事	村山徳五郎	中央監査法人　代表社員
	田中　克郎	ＴＭＩ総合法律事務所　弁護士

◆評議員

評議員	甘利　俊一	東京大学工学部　教授
	石井　威望	慶応義塾大学　環境情報学部　教授
	大川　功	（株）ＣＳＫ　代表取締役会長・社長
	大村　皓一	大阪学院大学国際学部　教授
	小林　登	国立小児病院長
	久保田　競	京都大学霊長類研究所　所長
	佐藤　秀樹	（株）セガ・エンタープライゼス　常務取締役
	柴田　博	東京都老人総合研究所　副所長
	柴田　碧	横浜国立大学工学部　教授
	高島　一明	航空宇宙技術研究所　所長
	竹内　宏	（株）長銀総合研究所　理事長
	戸田　正直	中京大学情報科学部　教授・人工知能高等研究所　所長
	中村　俊一	（株）セガ・エンタープライゼス　常務取締役
	野田　昌宏	ＳＦ作家・評論家
	残間里江子	（株）キャンディッド　代表取締役
	堀　紘一	（株）ボストン・コンサルティング　グループ　代表取締役
	養老　孟司	東京大学医学部教授

財団法人中山隼雄
科学技術文化財団

●平成５年度　研究助成決定課題●

テーマ	申請者	所属／役職	助成額（千円）
サルの石遊び文化の行動研究 —何が遊びを伝播させるのか—	マイケル・ A・ハフマン	京都大学　理学部 動物学科　研究員	1,880
ブーメランの飛行力学に関する研究	西山　豊（ニシヤマ　ユタカ）	大阪経済大学　経営学部 経営情報学科　助教授	3,000
ポジトロンＣＴを用いた ヒト脳機能地図の作成	川島　隆太（カワシマ　リュウタ）	東北大学加齢医学研究所 機能画像医学研究分野助手	5,000
上手に歩くようになるための 脳のメカニズムの研究	柳原　大（ヤナギハラ　ダイ）	大阪大学　健康体育部 運動生理学部門　助手	3,500
コンピュータゲームを題材にした 情報処理言語教育	冨田　勝（トミタ　マサル）	慶応義塾大学環境情報学部 環境情報学科　助教授	4,400
子どもの脳知能力の発達に及ぼす テレビゲームの効果	森　䋤（モリ　シゲル）	広島大学　教育学部 教授	3,000
遊び、精神衛生、ストレス； 日米比較研究	北山　忍（キヤタマ　シノブ）	京都大学　総合人間学部 基礎科学科　助教授	2,700
時間的、空間的に限られた環境での 子供の遊びについての研究	二瓶　健次（ニヘイ　ケンジ）	国立小児病院　神経科 医長	2,500
だまし絵の数理とそれを利用した 立体幾何教育用教材作り	杉原　厚吉（スギハラ　コウキチ）	東京大学　工学部 計数工学科　教授	3,000
子供と遊べる知能ロボットの研究	稲葉　雅幸（イナバ　マサユキ）	東京大学　工学部 機械情報　助教授	3,000
カオスニュートラルネットワークを 用いた遊びが脳機能に及ぼす 影響に関する数理的研究	合原　一幸（アイハラ　カズユキ）	東京大学　工学部 計数工学科　助教授	1,000
遊びに必要なイメージ生成の 脳機能マッピング	酒井　邦嘉（サカイ　クニヨシ）	東京大学　医学部 第一生理学教室　教官助手	3,000
「指回し遊び」の脳機能に与える 影響の研究	栗田　昌裕（クリタ　マサヒロ）	東京大学　医学部付属病院 第二内科　助手	4,000
幼児の顔の表情を認識しつつ作動する 玩具の研究	中村　維男（ナカムラ　タダオ）	東北大学　大学院 情報科学研究科　教授	2,400
現実感のあるバーチャルキャラクター 生成の研究	中嶋　正之（ナカジマ　マサユキ）	東京工業大学　工学部 電気電子工学科　教授	3,300
		助成金額合計	45,680 千円

CSK
グループ通信

創業宣言唱和

CSK 26th Anniversary

西日本地区
　6．18　大阪市公会堂
東日本地区
　6．25　国立横浜国際会議場

東日本地区では、セガの入交副社長より「マルチメディアとCSKグループ」と題して、講演をいただきました。

創立25周年記念として、大川会長よりCSK社員の各家庭にパソコンが贈呈。この大きなプレゼントに社員代表より大川会長へ御礼。

会場を埋め尽くした4000人の社員たち

パソコンプレゼントにあわせ、オプション販売も。

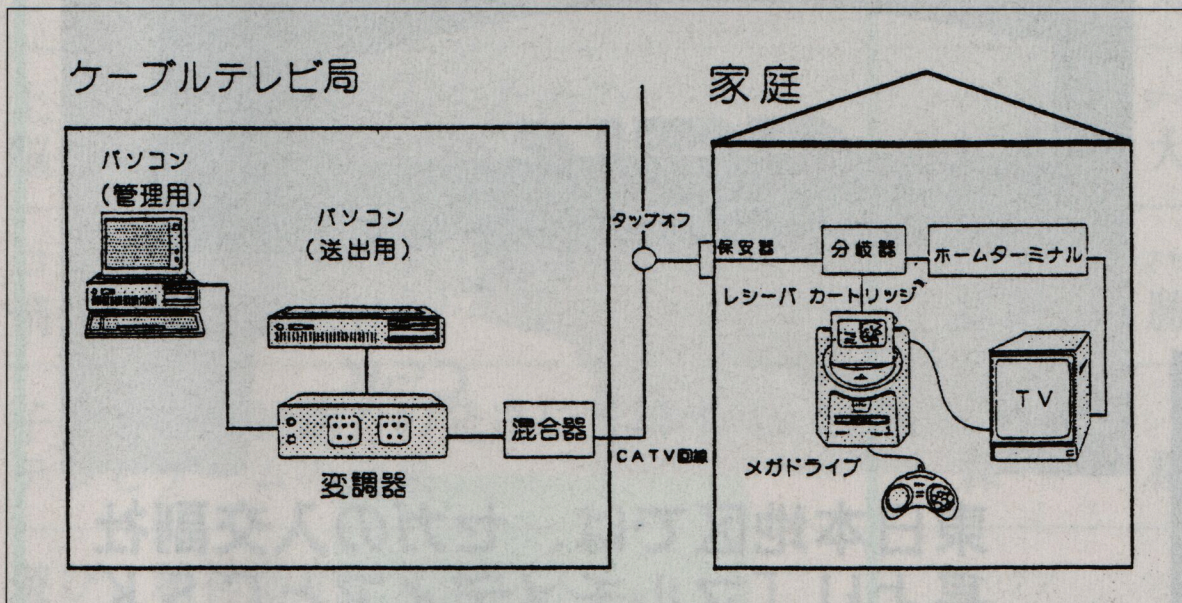
TOPIC NEWS

「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」記者発表

6月6日、「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」設立に関する記者発表会が本社1号館8階 ディシジョンルームにて行われました。

当会社は、セガ、CSK、関電工、伊藤忠商事、住友商事、日商岩井、三菱商事各社の出資によるジョイントベンチャーで、日本でのCATV・ホテル等の回線を利用したゲーム配信事業を展開する目的で設立したものです。

本年6月からセガではLCV（株）、ケーブルテレビジョン四日市（株）、東京ケーブルネットワーク（株）の3社でCATVを利用したゲーム配信事業を開始しており、アメリカに於てもタイムワーナー社、TCI社との合併で設立した「セガ・チャンネル社」も同事業を展開中です。

今回の「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」の設立により、国内に於けるマルチメディアビジネスの確立が大いに期待されます。

なお、会長には入交副社長、社長には成富理事がそれぞれ就任されました。

システム全体の構造

来年度学卒者への会社説明会開催

7月1日より来年度の学卒者採用のための会社説明会が東京・大阪をはじめ、全国5ヵ所にて1カ月間、3000名の学生を対象に行なわれました。景気低迷ということもあり、今年は昨年より1万枚上回る4万3千通の資料請求があり、狭き門にチャレンジしようと学生達が集まりました。

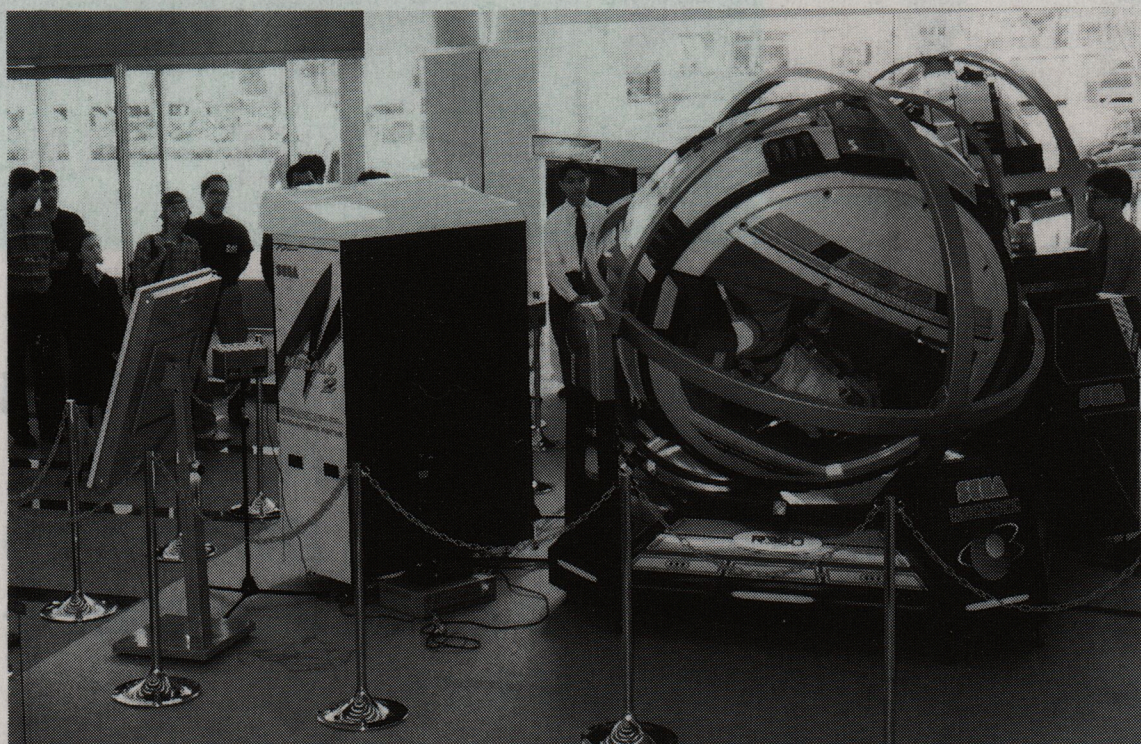
1日に本社1号館で行なわれた説明会では中村常務からの講話があり、21世紀に求められる人材、工業インフラから情報インフラへと変化する社会、そしてレジャー産業においてのセガの役割についてお話しされました。最後に、セガの求める人材として一芸に秀でる人材、英語のできる人材、パソコンが使える人材についてお話しされたときには学生達も熱心にペンを動かし、今年の就職活動の厳しさを物語っていました。

▲真剣なまなざしで話を聞き入る参加者

TOPIC NEWS

業務用新製品発表会開催

6月21日本社1号館1階大会議室、23日関西支店大会議室において業務用の新製品発表会が行なわれました。

当日は東京で250社500名、大阪で120社312名の来場がありました。

本社では受付前に最新3DCG対戦型ドッグファイトシミュレーションゲーム「WINg WAR」を搭載したR−360を2台設置し、来社されたお客様の目を楽しませていました。会場内では「WINg WAR」のツインタイプや初のVR釣ゲーム「スポーツフィッシング」、戦車を型取った「デザートタンク」、家庭用と業務用の接点を作りだすマザーボード「ST−V」のパネル展示もされていました。また、別室では第9期SG懇話会が開かれ、中山社長から「CG」「ST−V」「アミューズメントテーマパーク」そして、「セガの今後の展開」という4つのキーワードをもとに講話されました。

▲WINg WAR in R—360

▲イチダントアール

▲WINg WAR

▲DESERT TANK

SEGA SPRIT

未踏の16ビット・フィールドへ メガドライブ開発の挑戦者たち

今秋発売が予定され、6月の東京おもちゃショーでも、多くの注目と期待を集めたセガサターン。次々と発表される次世代ゲームマシンの中心的存在として、あらゆるゲームファンに強くアピールしました。それは同時に、目のさめるような色彩、飛び出すような立体感などの最先進のスペックと、常に新しい感動とを追求し続けるセガの挑戦が評価されたからにほかなりません。

しかし、世界初、業界初という、未踏の分野への挑戦は、むろんサターンから始まったわけではありません。「メガドライブ」。この、世界で2200万台の販売実績を誇る当製品なくして、セガの家庭用ゲームマシンを語ることはできません。今回は、セガサターンの発売を控え、名機メガドライブ誕生の頃を、開発に携わられた松原　拓さん、石川雅美さんに振り返っていただきました。

開発ナンバー「M5」

――サターンの登場が注目を集めていますが、メガドライブの発売は、家庭用ゲーム機の新時代を拓き、また大きな意味を持っていたと思います。当時を振り返っていかがですか。

松原　メガドライブのプロジェクトは、発売の2年前、86年からスタートしていました。佐藤常務（当時部長）をリーダーに、私や石川さんを含め、7人の開発スタッフが、それぞれの挑戦を開始しました。これがメガドライブ、開発ナンバー「M5」のスタートでした。

――86年といえば、当社ではマスターシステムが米国で発売された年ですね。そんな頃から、次世代機の開発を進めていたのですか。

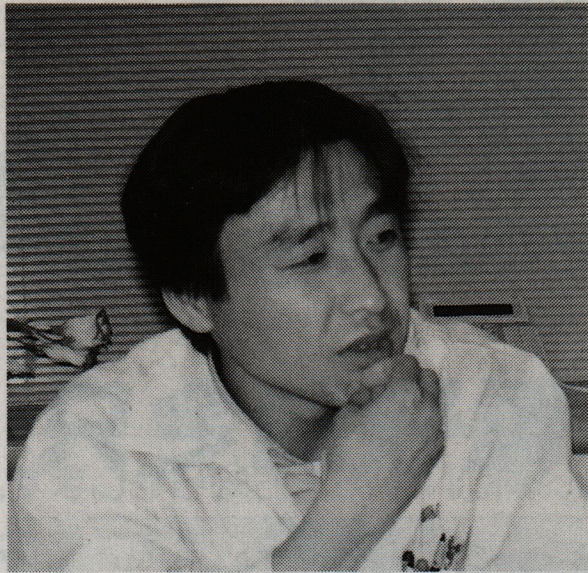
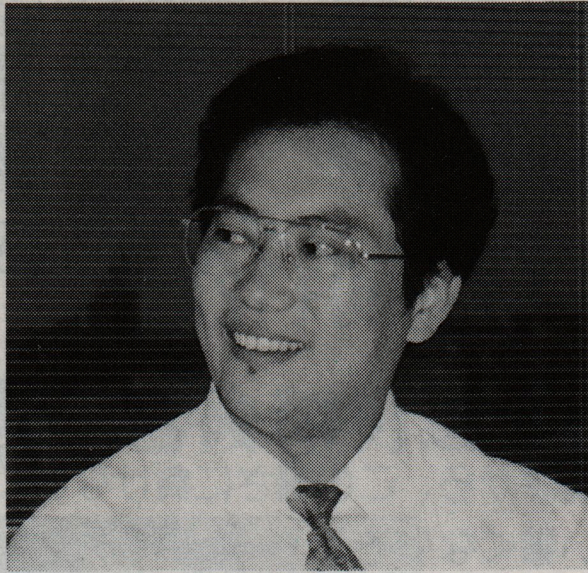
松原　私たちの部門では、早くから「ゲームユーザーは、よりレベルの高いマシンを求めるようになる」と、次世代機開発の必要性が言われていました。その結論が、16ビットマシンだったのです。

しかし、当時の家庭用ゲーム機は、8ビットの全盛期でしたから、最初は何もないところからのスタートです。性能は？　価格は？　わかってはいたものの、もう、試行錯誤の連続でした。

石川　確かに大変でしたね。でも、私は何も手本がなかったからこそ、M5、メガドライブは誕生したのだと思いますよ。理想がまず先に立っていた。8ビットのノウハウを活かそうとか、他社のあのマシンを超えようとかではなく、「今までにないマシンとはどんなものか、ゲームファンを満足させるスペックはどんなものか」を追求したのが、結果的には満足すべき結果を産み出せたのではないでしょうか。

――メガドライブは衝撃的な登場でした。性能面はもちろん、デザインも、メガドライブという名前も画期的でしたね。

松原　それも、新しいものを作ろうという意欲の表われだったのでしょうね。将来のゲームソフトの性能を考えれば、ボタンはどうしても3個必要だった。操作性を重視すれば、パッドは丸みを帯びているものがいいだろうとか、理想を形にしたわけです。デザインも名前も、社内公募したりしてたくさんの意見を集めるなど、今思えば、過去を踏襲しなかったのがよかったわけですね。

ハードウエア研究開発部

課長　**石川　雅美**　　副部長　**松原　拓**

使われなかった100枚の図面

──高い理想を見事に形にされたわけですが、それはやはり簡単なことではなかったでしょう?

石川　メガドライブの最初のコンセプトのひとつに、「業務用のクオリティを家庭で」ということがありました。しかし、それを実現するのは、かなり難しかった。思うような絵が出ない、動かないの連続だったんです。もう毎日設計図とのにらめっこでした。書いては試し、試しては改良して……ラフも含めて、A1の用紙100枚ぐらいは書いたかな。使わなかった図面の方が多かった。

CPUの選定にも苦労していましたね。何を使えば16ビットマシンを最大限に活かせるのか、能力や価格をめぐっていろいろ試しました。

松原　結局、モトローラの68000というCPUに落ち着くのですが、それにしてからが、一筋縄ではいきませんでした。価格的に高いこともあって、各社といろいろ交渉をしていました。「100万個オーダーするから安くしてくれ」と言っても、それまでのマシンすべてあわせても70万台しか売れてない頃ですから信用してもらえないんです。今は「100万個?　足りますか、それで」なんて言われるのですけどね。

──そうした苦労の中、メガドライブが形になり始めたのはいつごろだったのでしょう。

松原　プロジェクトの開始から約1年後でした。新世代の、そしてハイクオリティのマシンを発表する以上は、時間がかかりすぎては意味がありません。86年の設計開始の時点から、88年の発売は暗黙のうちに決まっていましたし、16ビットというスペックも2年後のユーザーの要求を予測してのものでした。

──新スペックのマシンを出すわけですから、ソフトのラインナップも揃ってないといけない。今度は時間との勝負になったのですね。

石川　ソフト開発部門のために試作品がないといけない。けれど、88年1月に渡すはずの計画が、3月になっていました。

松原　それでもメガドライブ開発に携わった人たちすべての努力があって、外部デザインも決まり、なんとか7月にはメガドライブの最終型ができてきたのです。ところが、ソフトを動かしてみると、モニターによっては、バグが出る。これを解決するために、夏休みを返上して取り組みました。

でも、実際にテストプレイをしてみたときの感動が大きかったのです。開発者ですから、ある程度の予想はついています。けれど、「獣王記」でしたが、キャラクターの動き、画面の色彩は私たちの期待を大きく超えていました。この感動が、新しいマシンをなんとしても成功させるんだという思いになり、土壇場でのがんばりにもつながっていったのだと思います。

さらなる可能性へ。挑戦は続く

──お二人をはじめとした挑戦は、ゲーム機の新たな可能性を見出すことになるのですが、結果が出るまでは不安ではありませんでしたか。

松原　それはもう。気になってしまって、発売日には銀座の博品館をのぞきにいってしまいました。

そうすると店員さんが一人言を言っているのが聞こえてきたんですよ。「こんなに売れるものを、なんでこれだけしか仕入れてないんだろう」って。これを聞いたときはうれしかったですね。

石川　松原さんは、業界誌のインタビューに、発売したばかりなのに「100万台は確実です」と答えて、佐藤常務に「大丈夫か」なんて言われていましたね。

松原　それが今は全世界で2200万台ですか。夢のようですね。

石川　しかし、これだけの結果は出ても、メガドライブの開発に携わったことで、蓄積された経験は得がたいものであったにしても、それはもう過去のものでしかないんですよね。私は自分自身の能力を今、そして将来、どう向上させていくかが最大の関心なんです。

松原　メガドライブの設計コンセプトに、さまざまな拡張機能があって、今思えばマルチメディアと呼ばれるものの原形はここにあったようです。それはどのように発展するかわからない可能性でもあったと思います。私は、そんな風に、あらゆる成長がある、夢のある仕事をしていきたいですね。

──本日はありがとうございました。

★　★

松原さんは「スーパー32X」、石川さんが「ST-V」、そしてメガドライブ誕生に携わったメンバーたちは、それぞれのフィールドに散っているという。

ジャンルは違っても、そこには誰も踏み込んだことのない、新たな領域に踏み込んでいく挑戦の気概が息づいている。

For Users & Retailers

◆国内ＣＳからのお知らせ◆

～ＣＳマーケティング本部　販売推進課のＳＰ活動～

うだるような暑さの中、みなさまいかがお過ごしでしょうか？
今回も販売推進課から、この暑さに負けないくらい熱いNEWSをお知らせします。
なんだかよけい暑くなりそう……という方もいらっしゃるでしょう。まあ、そうおしゃらずに、インドの人は、暑さをしのぐために辛いものを食べるじゃないですか。それと同じことと思ってじっくりご覧ください。

全国サマーキャンペーン展開中!!

Ｊリーググッズ キャンペーン

セガＦＡＸクラブ速報

８月遂に関西進出

「セガサターン」、「スーパー32Ｘ」などの新コーナーが加わり、ますます勢いづく「セガＦＡＸクラブ」がとうとう関西に進出することになった！

今までユーザーから「電話代が気になる……」などのメッセージが届くたびに「たいへん申し訳ない！」と心のなかで叫びつつ、心苦しい思いが続いていた毎日。

さらに前々から東京でのサービスがうまくいったら関西も……、との企みも口にはできないという辛い日々を過ごしてきたのです。でも、これでやっとすっきり！とりあえずユーザーに顔向けできる……

『テレマーケティングフェア東京'94』出展

７月６、７、８日新宿ＮＳビルに於いて、ＮＴＴ、日本テレマーケティング協会主催の『テレマーケティングフェア'94』が開催されました。

このフェアは、ビジネスマンを対象に、テレマーケのツール、アプリケーション、そしてその実践を展示することを目的としたもの。その実践例、成功例としてなんとこの「セガＦＡＸクラブ」と販売店様向けの「セガＦＡＸネット」が取り上げられたのです。来場者の反応は上々！興味を持ってくれる人も多く大成功でした。

第２ＡＭ研究開発部　世雅ちゃん
「サターン Ｖ・Ｆ開発中！」の巻
作・あびるやすみつ

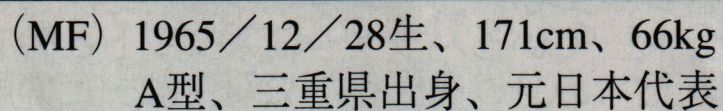
HARMONYで好評連載中の「瀬賀くん」に続く第２弾、「世雅ちゃん」が、なんとFAXクラブ"SEGA HOT NEWS"で読める！要チェック！

愛ちゃんの

JEF UNITED レポート！

JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

只今絶好調！　越後和男選手直撃インタビュー！

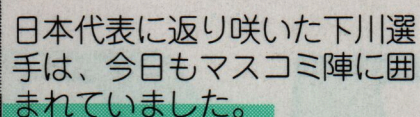
（MF）1965／12／28生、171cm、66kg
A型、三重県出身、元日本代表

【質問事項】
好きな言葉……「持続は力なり」
今一番欲しいもの……「Ｊリーグのタイトル」
ストレス解消法……「ゴルフ」
好きな音楽……「カラオケで歌える曲」
（カラオケ大好き）
好きなゲーム……「麻雀系。ランクアップしていくようなものは苦手」

PAVEL REHÁK

イラスト：才田　淳

★前期（サントリーシリーズ）を振り返って
前半は先発ではなかったのですが、勝率はいい方なので、去年よりいいスタートがきれたと思ってます。チーム的には全然満足できませんが、後半（ニコスシリーズ）では、先発で出れそうなので、チーム成績を上げれるように頑張ります。

日本代表に返り咲いた下川選手は、今日もマスコミ陣に囲まれていました。

「この間TVでGIGOやってくれましたね！」と中西選手は笑顔で声をかけてくれました。

★セガへのメッセージ
「セガの皆様、こんにちは！この度は社内報にのせていただきまして誠にありがとうございます。これからは一生懸命この本を読んでセガのゲームソフトが売れるように応援したいと思います。ですからセガの皆様もＪＥＦ　ＵＮＩＴＥＤを応援してください。ちなみにこのコーナーは白黒ではもったいないと思います。」（うぅっ、なんて嬉しいことを言ってくれるのだろう！カラーで見たい人はどしどしご投稿ください。）

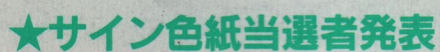
★越後選手取材後の感想
最初はクールに「自分は人見知りするタイプ」などと言っていた越後選手。その後だんだん盛り上がり、「セガ好きです！タダでもいいです。セガのＣＭ出してください」などと言って悪ノリする越後選手にＪＥＦ広報はヒヤヒヤしていました。

★レッド・スターのネナドゥ・マスロバルと正式契約
６月下旬からチームに合流したマスロバル選手（通称マキ）は、左利きの攻撃的ＭＦ。フランタ選手も契約を延長し、外国人選手は６人体制に。熾烈なポジション争いが始まりそうです。

◆'94Ｊリーグ　ＮＩＣＯＳシリーズ日程（＊＝ホームゲーム）

対戦日	キックオフ	対戦カード	競技場	チケット購入方法
＊8月10日（水）	19:00	VS　ガンバ	市　原	
8月13日（土）	18:30	VS　フリューゲルス	長　崎	
＊8月17日（水）	19:00	VS　レッズ	市　原	市原／国立開催分
8月20日（土）	18:30	VS　ベルマーレ	平　塚	03（5237）9999
8月27日（土）	18:00	VS　アントラーズ	宇都宮	宇都宮開催分
8月31日（水）	19:00	VS　ヴェルディ	等々力	0286（25）1134
＊9月3日（土）	18:30	VS　マリノス	国　立	札幌開催分
9月7日（水）	19:00	VS　エスパルス	草薙陸上	011（751）7920
＊9月10日（土）	12:30	VS　ジュビロ	札　幌	発売開始日
9月14日（水）	18:30	VS　サンフィレッチェ	宇都宮	8・9月分　7／24
＊9月17日（土）	18:00	VS　グランパス	長良川	10・11月分　9／25

★このコーナーでは、皆様からのお手紙、お写真、選手の似顔絵などを随時募集しております。採用させていただいた方には選手の生写真をプレゼントいたします。希望の選手の名前を書いて、広報企画室「ジェフ・ユナイテッド」係までお送りください。お待ちしておりま～す！

★プレゼントコーナー
今回は越後選手のサイン色紙を５名様にプレゼント。ご応募お待ちしております。

★サイン色紙当選者発表
・**木澤選手**
ＡＭ６研　稲葉　由恵さん
プロモーション部　丸山美佐子さん
ＡＭ２研サウンド　塚原　啓介さん
キャラクター部　蛭田あかねさん
ＡＭ４研　土手　真悟さん
・**阪倉選手**
ＣＳ１研　鈴木満喜子さん
パーツセンター　竹内さゆりさん
パーツセンター　鈴木しのぶさん
以上８名の方、ご当選おめでとうございました。

セガ、国内CB1000億円
今年の最大規模
アミューズメント施設拡充

セガ・エンタープライゼス（7964）は六月中にも一千億円の国内転換社債を（CB）を発行する。大型アミューズメントパークの出店積極化で資金需要が増大しているためだ。一本で一千億円のCBを発行するのは、九三年七月の旭硝子の五回債以来。日本通運が発行した四回債の七百億円を上回る。CB市場の売買高が膨らみ、流通市場に大型CBの上場をこなす余裕が生まれてきたこともあり、今後大型CBの発行が相次ぐ可能性がある。

月内にもCB市場活況で

セガのCBは償還までの期間が六年、表面利率が〇・七%前後になる見通し。セガにとって九二年七月に発行したゼロクーポンCB三百五十億円の二・八倍と最大になる。引き受け主幹事は野村證券が務め、引受シンジゲート団は二十社程度になりそう。投資家の

日経金融　1994.6.8

セガ、国内CB100
今年の最大規模

マルチメディア事業拡大

セガ、大手4商社と新会社

CATV向けゲーム配信

セガ・エンタープライゼスは伊藤忠商事などと共同出資で、CATV（有線テレビ）を使ったゲーム放送会社を設立する。CATV会社にゲーム配信の機器とソフトを供給し、家庭やホテルなどにゲームを送信する。ゲームはCATVの普及を促す有望メニューの一つで、セガは五月から日米で相次ぎゲーム配信の実験サービスを始めている。CATVや通信衛星を使ったマルチメディアサービスの強化を狙う大手商社との連携で、ゲームを入り口にしたマルチメディア事業に弾みを付ける。

新会社は「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」。資本金は二億円で出資比率はセガと関連会社のCSKが計五一%、関電工、伊藤忠、住友商事が各一三%、日商岩井、三菱商事が五%ずつ。社長にセガの成富勇三マルチメディア推進室長、会長に入交昭一郎副社長が就き、役員構成などを各社と詰めて七月一日をめどに設立する。

新会社はゲーム配信に必要な送信機器や家庭での受信に用いるレシーバーカートリッジなどをCATVのオペレーター会社に販売し、ソフトを供給する。九月からサービスを始め、初年度はCATV上位二十社と出資メンバーの関連会社を中心に二万世帯の受信を目指す。三年間で十万世帯に拡大する計画だ。

有望なゲーム配信への参加は、商社にとって出資先のCATV局の受信者拡大にとどまらない。通信衛星からCATV局への配信など、既存のインフラを活用しながら将来のマルチメディアサービスを拡充していく布石となる。セガもマルチメディア事業を拡大していくうえで、豊富な資金とノウハウ備える商社の協力を必要とした。

新会社は三十本のソフトを常時送信し、消費者は月三千円前後でメニュー画面から好みのソフトを選び、好きなときにゲームを楽しめる。カートリッジなどで流通しているパッケージ系ソフトとのすみ分けを図るため新作は一定の期間をおいて配信し、海外販売だけのソフトも送信する。新作のさわりが楽しめる紹介番組も放送し、パッケージソフトの販促につなげる。

セガ、大手4商社と新会社
マルチメディア事業拡大

日経朝刊　1994.6.7

セガ、年度内に6機種

向けに投入、今年度中に更に四機種を発売し、春先までの三機種態勢から九機種に広げる。また、年末末発売予定の家庭用三十二ビット次世代ゲーム機と互換性をもつ「タイタン」を年末発売するほか、既存の三十二ビットゲームソフトと大型の三次元CGゲームをワンタッチ操作で切り替えられる五十インチサイズの大型プロジェクター「スーパーメガロ2」を提案。施設運営業者の予算に応じてCGゲームを展開できるように工夫した。

高性能の三次元CG技術を業務用のゲーム機に低コストで導入、実用化に成功しているのはセガとナムコ。先行している両社を追ってタイトーでもこのほど米社との提携を発表した。高い迫力とリアリティーが楽しめる三次元CG技術で「業務用ビデオゲーム機は第二段階に入った」（小杉武徳専務）と見て一気に攻勢をかける。

日刊工業　1994.6.9

セガ、32ビット次世代ゲームで先陣
ブースター投入　任天堂ファン狙う

年末に相次ぎ登場する三十二ビット次世代ゲーム機の前哨戦が厳しさを増しているなか、その先陣を切ってセガ・エンタープライゼス（社長中山隼雄氏）が秋に発売するプレ・次世代機ともいえるアップグレード・ブースター「スーパー32X」に注目が集まっている。十六ビット家庭用テレビゲーム機に接続し、三十二ビット用ソフトのプレーを可能にするもので、次世代機市場で本命視されるセガの三十二ビット機の出来栄えを分析するうえで好材料となる。同社はいち早く三十二ビットの世界を体験できる環境を提供し、ユーザーを年末に発売する次世代機「サターン」の購入者予備軍に仕立て上げたい考えだが、同時に任天堂を意識した戦略も見え隠れする。

スーパー32Xの価格は一万四千八百円。九五年のクリスマス商戦まで全世界で六百万台の販売を見込んでいる、このブースターの発売に合わせ、十タイトルのソフトを発売する。すでに社内で四十タイトルのソフト開発を始めており、サードパーティーの分も含めるとかなりのソフト数になるようだ。

このソフト数や製品名からもセガの力の入れようが分かる。次世代機までのつなぎ用の商品とするよりも、戦略商品という位置づけだ。つまり十六ビット機のユーザーは、一万四千八百円で三十二ビット機の世界がたん能できる。また新規ユーザーにとっても十六ビット機とブースターを購入しても約二万七千円。五万円前後とみられる各社の次世代機の中で価格面で一段と光るというわけだ。

確かにユーザー至上主義の同社の戦略だが、とくに宿命のライバル任天堂を意識したブースターの発売ともとれる。海外はともかく、国内では任天堂のガリバー状態は続いており「何とかしたい」というのがセガの本音だ。そこで自信の三十二ビットワールドを披露する一方で、任天堂信奉者のユーザーを引きずり込むチャンスは、任天堂に発売延期のイメージがつきまとう今しかないというわけだ。

セガの次世代機戦略は、今回のブースターがきっかけとなり、ハード購入に結び付くようなソフトの開発にかかっている。

ニーズを聞いたうえで発行条件を決める需要積み上げ方式を採用する。

今期の設備投資は減価償却費（二百三十五億円）を上回る三百三十五奥円と、前期に比べ八％増やす。来期も一〇％程度増やす見通し。大型のアミューズメントパークを今期中に五、来期に十五店舗出す計画。一店舗にそれぞれ五十億円前後の投資が必要になる。すでに四月に大阪・アジア太平洋トレードセンター内に「ガルボ」を開業し、七月には横浜の新山下地区に「ジョイポリス」をオープンする予定。年末には千葉・市川市、九五年三月に三重四日市市と桑名市に相次いで開業する計画だ。

今期の予想キャッシュフローは四百三十億円程度と、今のところ、高水準の設備投資を賄う余裕はある。アミューズメント施設の充実のほか、有線テレビ（CATV）を使ったゲーム配信事業など、マルチメディア市場の開拓にかかる費用が年々膨らんでいる。今秋に発売を予定している32ビットの次世代ゲーム機「サターン」の開発費用もかさむ。このため金利が低く、低コストで資金が調達できる間に大型起債に踏み切る。

日経産業　1994．6．4

米ロケットと提携
セガ・オブ・アメリカ　販売ルート提供

米ロケットと提携

セガ・オブ・アメリカ　販売ルート提供

【ロサンゼルス＝滝山晋】セガ・エンタープライゼスの米国法人、セガ・オブ・アメリカ（カリフォルニア州）はマルチメディアソフト開発のロケット・サイエンス（同）と業務提携した。ロケット社がセガ社のゲーム機用に開発したビデオテープソフトやパソコン用のCD—ROM（コンパクトディスクを使った読み出し専用メモリー）ソフトをセガ・オブ・アメリカが自社ルートを使って販売する。

ロケット・サイエンスはセガのハード機器やIBMのパソコン仕様でゲームソフトを開発している。今秋には有名映画プロデューサー、ロン・コブ氏との共同製作になる「ロードスター」のほか「キャディラックと恐竜」の二本のソフトを発売する予定だ。

セガ・オブ・アメリカでは今回のロケット社との協力関係樹立を「最初のブランド提携」と位置付け、全米二万店の販売網をフルに生かす。十億ドルとも言われるCD—ROM市場に足掛かりをつかむ狙いもある。

セガの横浜テーマパーク

ジョイポリスに新型店舗集まる

マック、ジェイ・ビーも進出

サントリーが飲茶

横浜のテーマパークに外食新型店舗が集合—。セガ・エンタープライゼスが七月二十日に開業するテーマパーク型アミューズメント施設「JOYPOLIS（ジョイポリス）」（横浜市）に、外食大手各社が新型店舗を競って出店する。サントリーが聘珍楼と組んで新業態を出すほか、日本マクドナルドがレギュラー店と実験中のサテライト店を同時に出店、「ベッカーズ」を展開するジェイ・ビー（東京・台東、田中二郎社長）もセガから受託し、新型店舗を運営する。「ジョイポリス」は年間百二十万人の入場者を見込む大型施設で、外食各社はその集客力に期待をかけている。

テーマパークの棟内にある外食施設には、ジェイ・ビーが運営するファーストフードとドリンクの店「カフェブランカ」（店舗面積約三百平方メートル、客席数百六十席）だけが出店するが、パークの敷地内に大型店が二店開店する。

まず、サントリーが企画、ソフト提供し、聘珍楼が運営する「モルツクラブ聘珍楼」は、飲茶（やむちゃ）をテーマにしたビアレストラン。独立店舗面積七百三十六平方メートル、客席数三百席。ひと皿五百—六百円の料理を八十種類程度そろえ、飲茶スタイルで提供する。飲み物では自家醸造のビールも提供する。サントリーにとっては東京・二子玉川店、京都店に次ぐ、「モルツクラブ」の三号店で、今後は全国の主要都市で地元の有力外食と組み、様々な業態で「モルツクラブ」を展開する考えだ。

日本マクドナルドは、マクドナルド新山下店と同新山下サテライト店の二店を開店する。新山下店はパーク敷地の入り口に位置する独立店舗で、客席数五十席。サテライト店は敷地の広場にあるカウンターのみの小型店で、新山下店を母店とし食材の供給を受ける。

また、サンデーサンがゆで上げスパゲティとピザの専門店「ジヨリーパスタ」（店舗面積百六十五平方メートル、客席数五十七席）を出店する。

各社とも大型アミューズメント施設への出店は初めてで、今後の出店のテストケースとも位置付けている。

セガの横浜テーマパーク
ジョイポリスに新型店舗集まる
サントリーが飲茶
マック、ジェイ・ビーも進出

日経流通　1994.6.21

業務用ゲーム機
3次元CG主軸
空中戦ゲームなど発売
セガ、年度内に6機種

日経産業　1994.6.29

業務用ゲーム機 3次元CG主軸

空中戦ゲームなど発売

セガ・エンタープライゼスは三次元コンピュータグラフィックス（CG）を使った業務用ゲーム機を機器販売の主軸に捉える。三次元ゲーム機はメーカーのセガと施設運営業者の双方にとって収益性が高いうえ、従来機種よりも高い迫力感が消費者に受け入れられたと判断した。今年度中に一気に六機種を発売、機種数を昨年度の三倍に増やす。CGゲームソフト対応の大型プロジェクトなどの品ぞろえも拡充し、CGゲームの普及を促進する考えだ。

業務用ゲーム機は画像表現が従来のスプライト方式から三次元CG技術へ移行中。価格は約二〇％上昇しているが、消費者の使用頻度、収益性、稼動期間ともに高まっている。施設業者からの引き合いは活発で、昨年末発売の「バーチャレーシング」が内外で八千台、「バーチャファイター」は一万五千台のヒット作となっていることから、CG機器の比率を高める。

手始めにこの夏発売するのが「ウイング　ウォー」と「デザートタンク」。「ウイング　ウォー」は戦闘機による空中戦ゲームで、世界の六十四の航空機から八機を選んで戦う。他のプレーヤーと対戦できる通信機能を持った空中戦ゲームは業界初になる。

「デザートタンク」は米マーチン・マリエッタ社と共同開発のテクスチャーマッピング（画像張り込み）技術でリアリティの高い戦車戦が楽しめる。

この二機種を夏場の需要期

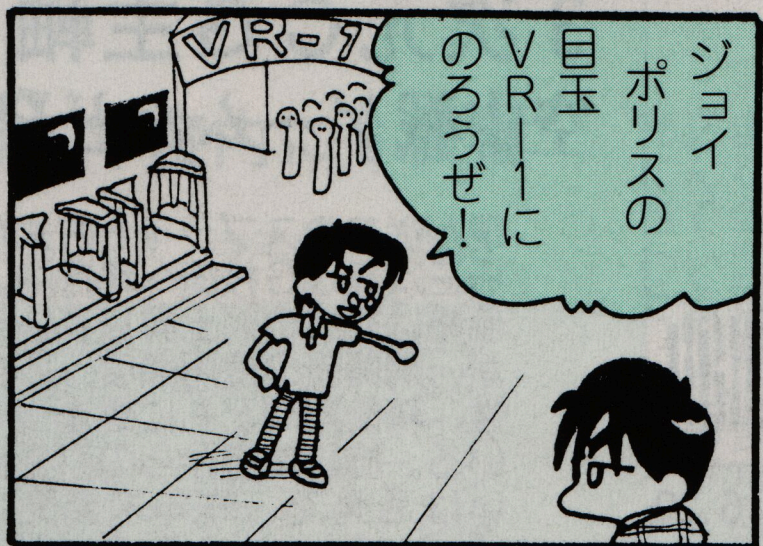
VOICE OF HARMONY
情報★読者投稿ページ

ATPエンジリアニング部
瀬賀くん

「JOY POLIS」

RELAY COLUMN

「台風が来るぞ～!!」

CS３研
森本　三樹

私は高知県出身である。高知といえば台風の通り道で有名で、桂浜や室戸岬からのテレビ中継を観たことのある方も多いことと思う。

強風も怖いが、台風で怖いのはやはり大雨による洪水で、私も二回、避難生活を体験したことがある。

最初は5歳で、ゴミ袋にくるまれて（カッパの代わり）親に抱えられ、近くの小学校へ避難した。机や椅子を隅に寄せた教室で過ごした記憶がある。

二度目は小三の時で、夏休みも残り数日という時だった。さすが二度目ということで、「もうダメだ、床上浸水は確実」と悟ってからの両親の準備はテキパキとしたものだった。「浸水＝畳がなくなり、入手まで時間がかかる」と椅子の上に畳を四枚上げ、家電製品は学習机の上に積み上げられた。ゴムボートを膨らまし、貴重品を乗せて柱にくくりつけた。準備の邪魔をする「台風のスリル」にソワソワする子供たちには、台風接近前の早い時間のうちに臨時の小遣いを与え、駄菓子屋へ行かせ、邪魔をしないようにした。

縁側すれすれまで水かさが増した時、避難勧告が出された。玄関は浸水し、汲み取り式のトイレはタポタポ、畳は踏むとブニャと沈んだ。

父母は先に弟を避難させるために出かけ、私は水におびえてギャンギャン吠る犬と家に残された。嫌なことにラジオから近所の堤防が溢れたとの情報が流れてきた。ソワソワは、早く逃げたいに変わっていた。

避難場所は前と同じ小学校のできたばかりの体育館で、すでにかなりの人達が逃げてきていた。毛布が配られたが、床の硬さが直に伝わる上、人の歩く音がガンガンと響いてきてなかなか眠れない。食事はパンと牛乳が配給され、それぞれが切れると炊き出しの何も入っていないオニギリとたくあんが出された。

家に戻ると、荷物は一つの部屋にギッシリと詰め込まれていた。そして別の部屋に畳が四枚並べられており、保険所の消毒と新しい畳が来るまで家族4人でくっついて過ごした。

すぐに新学期が始まり、私は荷物の山から教科書等を探し出すことができず、クラスの忘れ物グラフのナンバーワンを飾る羽目になったのだった……。

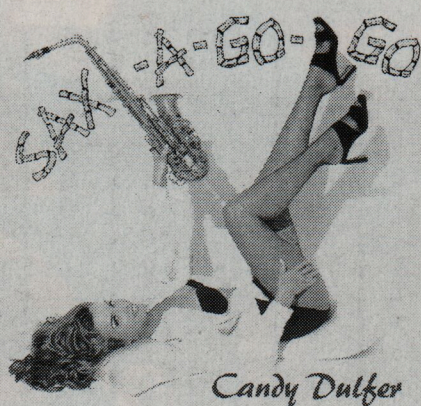
台風には御用心、御用心。

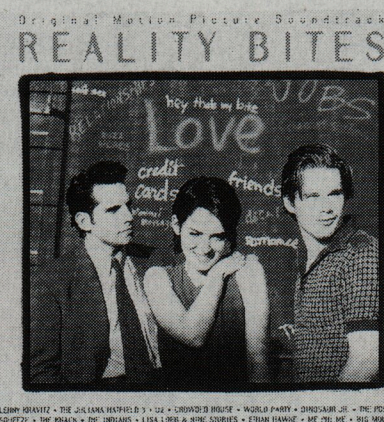
次回は知的財産権部・安岡美由紀さんです。

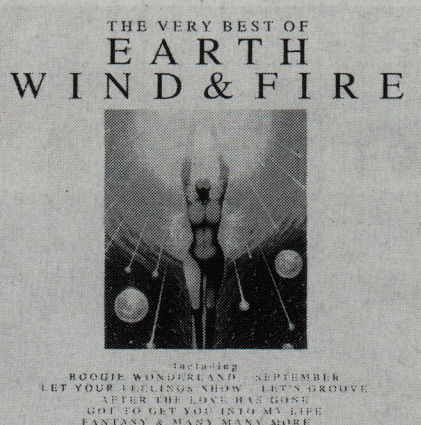
今月の推薦コーナー

梅雨も明け、ギラギラする夏がやってきました。というわけで、この夏、海や山や街中のドライブなどをテーマに選曲してみました。

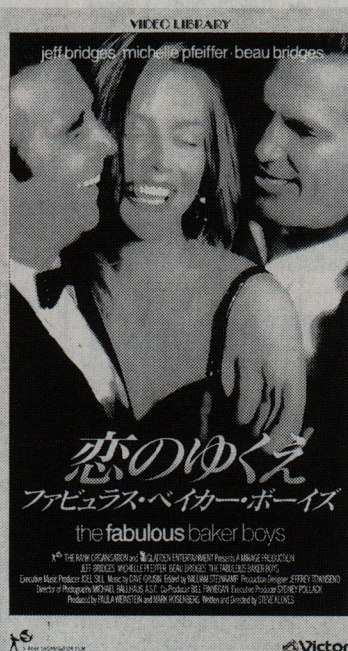
★CD

「SAX−A−GO−GO」 Candy Dulfer

4月に来日を果たしご存じな方も多いと思われますが、美人でキュートなCandyがupテンポからムード良いものまでGoodなSAXを聴かせてくれます。ロックやレゲエばかりでなく、こんな1枚もいかがでしょうか。

「REALITY−BITES」 Original Soundtrack

近日中に日本でも公開するであろう（?）ラブコメディーのサントラです。映画のサントラは結構良いアーティストが集まっていて、アルバムとしてはお買い得です。これもそんな中の1枚。U2やBIG−MOUNTAINなど幅広い曲が集まっており、絶対お勧めのCDです。

「THE VERY BEST OF EARTH WIND&FIRE」 EARTH WIND&FIRE

いつになっても聴き飽きないEARTHですが、これはいくつかのベストの中の1枚。名曲ばかりで曲数も多く、これ1枚だけで結構EARTHを楽しめると思います。

★VIDEO

「the fabulous baker boys（恋のゆくえ）」

1990年に日本公開し、アカデミー各賞にノミネートされた名作で、大人のためのラブストーリーです。魅力的な名曲につつまれて、たまにはこんな甘く切ない物語もどうでしょうか。

第五ＡＭ研究開発部　遠山理一郎
（次回は第一購買部の杉浦寿彦さんです）

★BOOK

ナルシス　ナルくん

銀色夏生　角川文庫　560円

みなさんのまわりにナルシストな人はいませんか？なんとなく高飛車そうで、嫌なイメージがありますが、実はとってもシャイでかわいい人かもしれません……。

突然変なことを書いていますが、この本はそんな気にさせてしまう本なのです。銀色夏生と聞くと、詩を思い浮かべると思いますが、今回はちょっと違ったこの本を紹介します。

この本の主人公マコトくんは、とてもナルシストなのです。学校に行くときも鏡を持ち歩き、自分が一番かっこよく見える角度も知っています。そんな彼を、みんなは「ナルくん」と呼んでいます。彼もこの呼び方が気に入っているようです。そのナルくんを、もっともっと知りたいと思った方、読んでみてはいかがですか。ナルシストなんて許せない!! という方も、ナルくんを好きになれば、ナルシストも許せる心の広い人間に一歩、近づくでしょう。

たまご帝国探検記

ナムコ・ワンダーエッグ　たまご帝国

7月16日のオープンを前にHARMONY探検隊員はN社の「たまご帝国」に行ってきました。天気は蒸し暑く晴れていて、この上ない気温を記録していました。

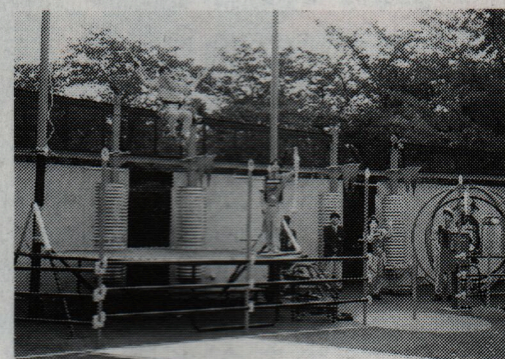
「たまご帝国」は2年前にオープンした「ワンダーエッグ」の隣接地に位置していて約3,802m^2。グレーと赤で統一されたアトラクションは合計4つ。「たまご帝国」というネーミングから、N社と米国マジックエッジ社との共同開発で、戦闘機の空中実戦を体験できる「ファイターキャンプ」（たまごのヨーク）を中央に他の施設がたまごのシェルとしてあります。この日は残念ながら「ファイターキャンプ」には乗れませんでしたが、ドリフトを得意とするカートで声に反応してターボのできる「ドリフトキング」、ピンボールの玉になった気分になるムービーライド「ミラクルツアーズ」、そしてガンを装備してグループ同士で対戦型レーザーシューティングを楽しめる「キューザーアリーナ」はしっかり体験してきました。どれも「ワンダーエッグ」にはなかったものばかり。9月11日まではオープニングイベントが盛り沢山ということなので夏休み中に行かれる方は帽子とうちわを忘れずに。

●8月号● ？プレゼントクイズ？

締切：8／24　本社広報企画室／HARMONY編集事務局宛

7月にオープンしたセガのATPは何というところでしょう？
そして何日にオープンしたのでしょう？

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿
月　日 OPEN

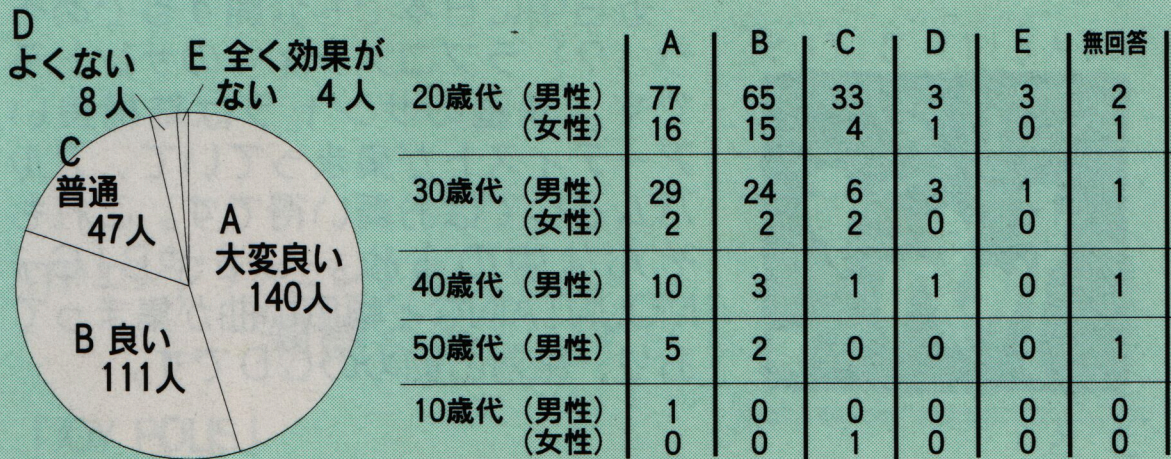
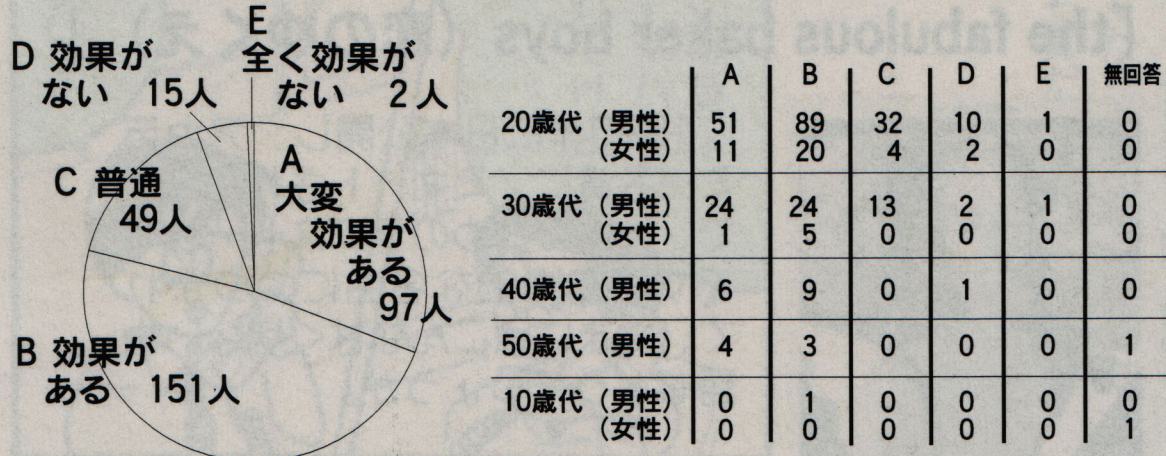
所　属 ＿＿＿＿＿＿＿＿
氏　名 ＿＿＿＿＿＿＿＿
社員コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

▼JEFアンケート結果報告

先日各部にご協力いただいた、JEF UNITED広告協賛についてのアンケートの集計結果がでましたので、この場をかりてお知らせします。
皆様の貴重なご意見を、今後の協賛継続是非について検討する際の参考にしていきたいと思います。

★広告協賛についてどう思いますか。

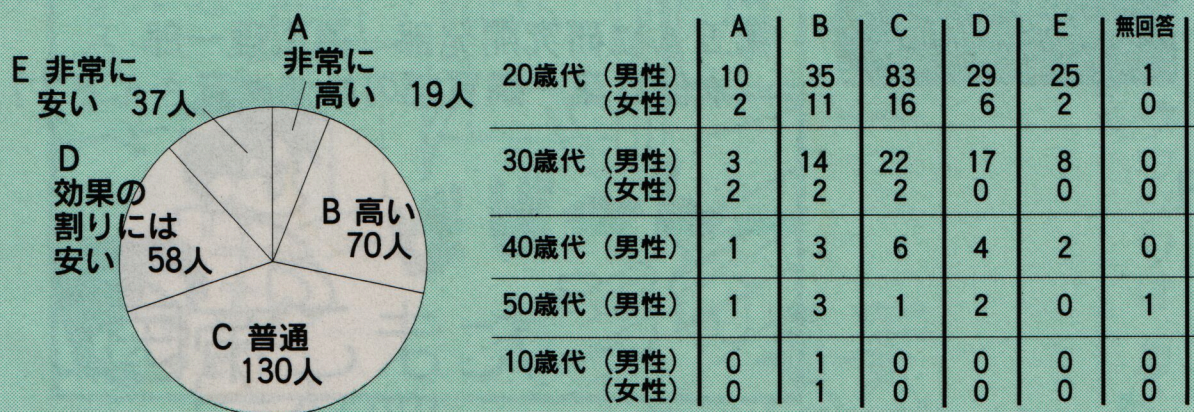
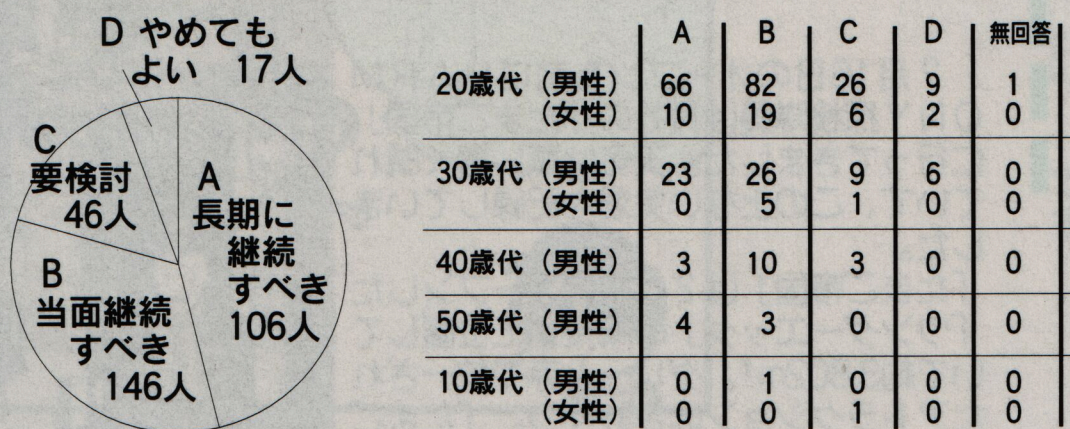
	A	B	C	D	E	無回答
20歳代（男性）	77	65	33	3	3	2
（女性）	16	15	4	1	0	1
30歳代（男性）	29	24	6	3	1	1
（女性）	2	2	2	0	0	
40歳代（男性）	10	3	1	1	0	1
50歳代（男性）	5	2	0	0	0	1
10歳代（男性）	1	0	0	0	0	0
（女性）	0	0	1	0	0	0

★広告協賛はセガにとって効果があると思いますか。

	A	B	C	D	E	無回答
20歳代（男性）	51	89	32	10	1	0
（女性）	11	20	4	2	0	0
30歳代（男性）	24	24	13	2	1	0
（女性）	1	5	0	0	0	0
40歳代（男性）	6	9	0	1	0	0
50歳代（男性）	4	3	0	0	0	1
10歳代（男性）	0	1	0	0	0	0
（女性）	0	0	0	0	0	1

★現在、広告協賛費は年間約1.5億ですがこれについてどう思いますか。

	A	B	C	D	E	無回答
20歳代（男性）	10	35	83	29	25	1
（女性）	2	11	16	6	2	0
30歳代（男性）	3	14	22	17	8	0
（女性）	2	2	2	0	0	0
40歳代（男性）	1	3	6	4	2	0
50歳代（男性）	1	3	1	2	0	1
10歳代（男性）	0	1	0	0	0	0
（女性）	0	1	0	0	0	0

★広告協賛は今後も続けるべきだと思いますか。

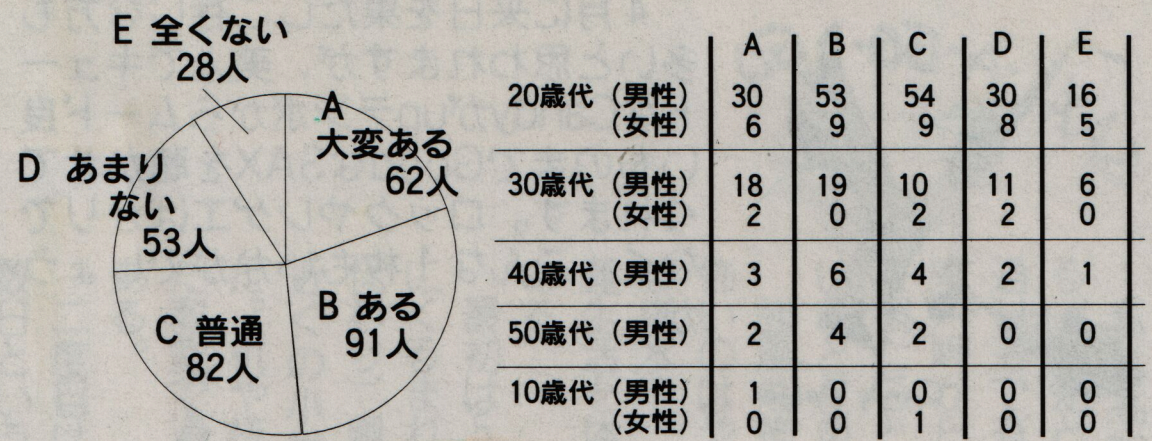
	A	B	C	D	無回答
20歳代（男性）	66	82	26	9	1
（女性）	10	19	6	2	0
30歳代（男性）	23	26	9	6	0
（女性）	0	5	1	0	0
40歳代（男性）	3	10	3	0	0
50歳代（男性）	4	3	0	0	0
10歳代（男性）	0	1	0	0	0
（女性）	0	0	1	0	0

▼アンケート総数　316通（男性　272通　女性　44通）
20歳代の男性　183通　女性　37通
30　〃　64通　〃　6通
40　〃　16通
50　〃　8通
ご家族　10歳代の男性　1通　女性　1通

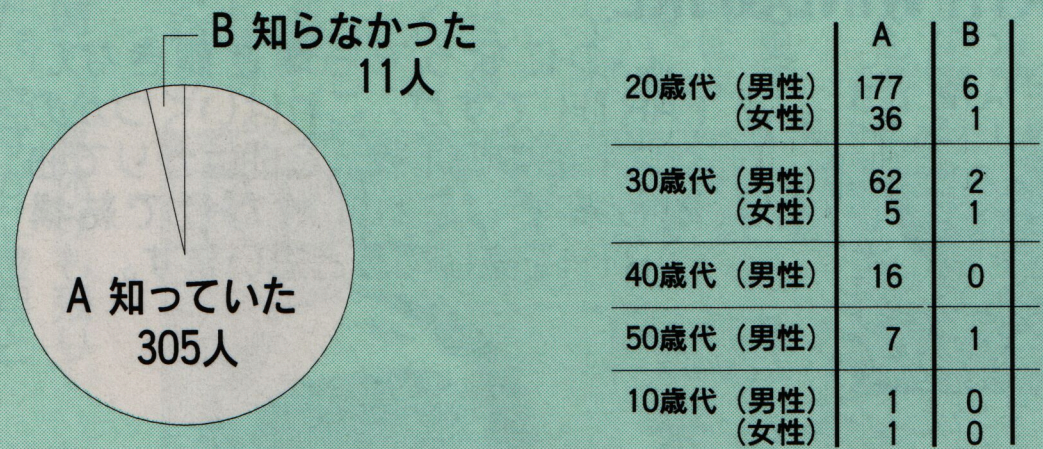
ご協力、ありがとうございました。**キャラクター部**

★プレゼントクイズ当選者発表
答え：４月号　スーパーマン
　　　５・６月号　ＥＴ
当選者：鈴木しのぶ（パーツセンター）
　　　　岡　淳子（資材センター）
　　　　種山　文子（ＣＳ生産本部）
　　　　西岡　俊人（生産管理部）
　　　　米川　哲史（ＡＭ品質管理部）
以上の方が当選されました。おめでとうございます。

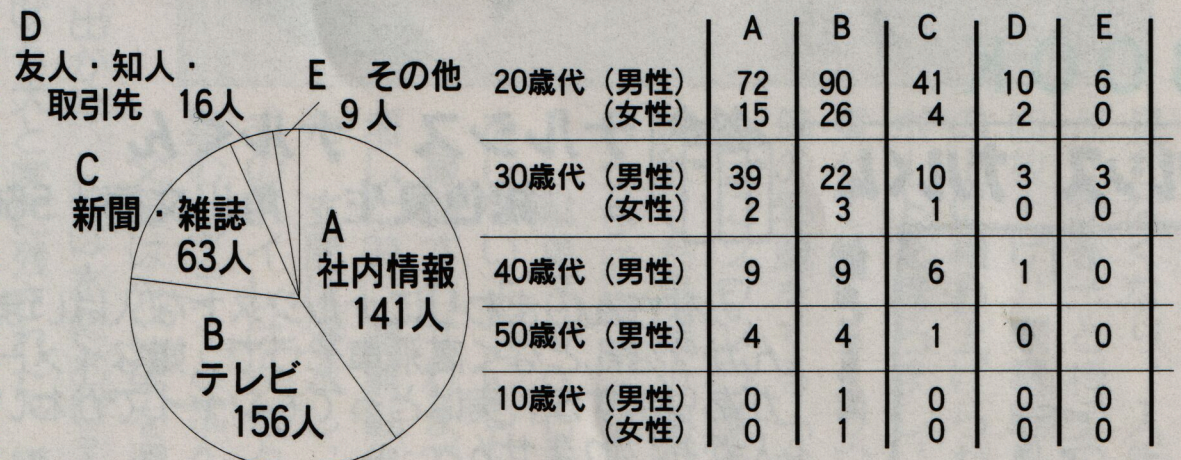
VOICE OF HARMONY
情報★読者投稿ページ

★Ｊリーグに関心がありますか。

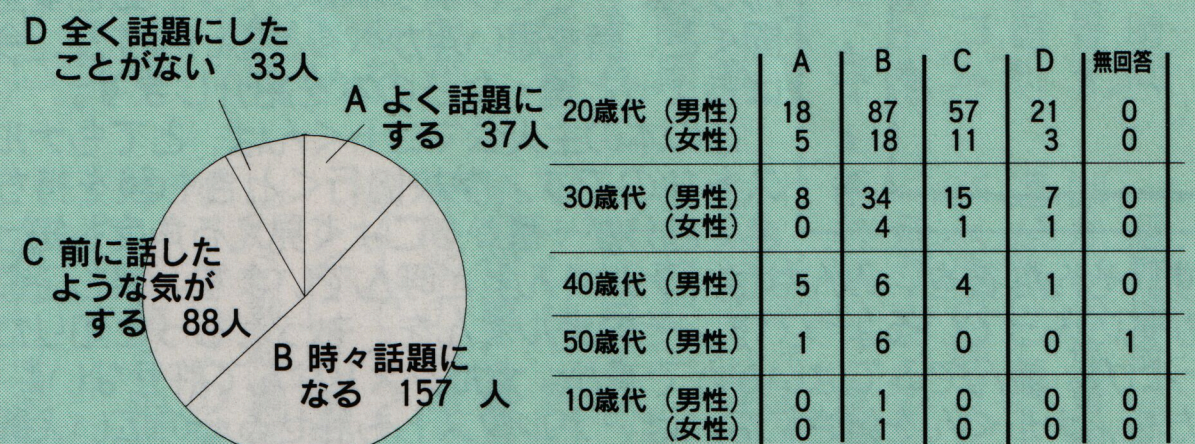
	A	B	C	D	E
20歳代（男性）	30	53	54	30	16
（女性）	6	9	9	8	5
30歳代（男性）	18	19	10	11	6
（女性）	2	0	2	2	0
40歳代（男性）	3	6	4	2	1
50歳代（男性）	2	4	2	0	0
10歳代（男性）	1	0	0	0	0
（女性）	0	0	1	0	0

★当社がJEF UNITED市原のユニフォーム広告協賛していることを知っていましたか。

	A	B
20歳代（男性）	177	6
（女性）	36	1
30歳代（男性）	62	2
（女性）	5	1
40歳代（男性）	16	0
50歳代（男性）	7	1
10歳代（男性）	1	0
（女性）	1	0

★（上記で知っているに印をつけた方のみご回答ください）
広告協賛について何で知りましたか。

D 友人・知人・取引先 16人
E その他 9人
C 新聞・雑誌 63人
A 社内情報 141人
B テレビ 156人

	A	B	C	D	E
20歳代（男性）	72	90	41	10	6
（女性）	15	26	4	2	0
30歳代（男性）	39	22	10	3	3
（女性）	2	3	1	0	0
40歳代（男性）	9	9	6	1	0
50歳代（男性）	4	4	1	0	0
10歳代（男性）	0	1	0	0	0
（女性）	0	1	0	0	0

★広告協賛について話題にしたことがありますか。

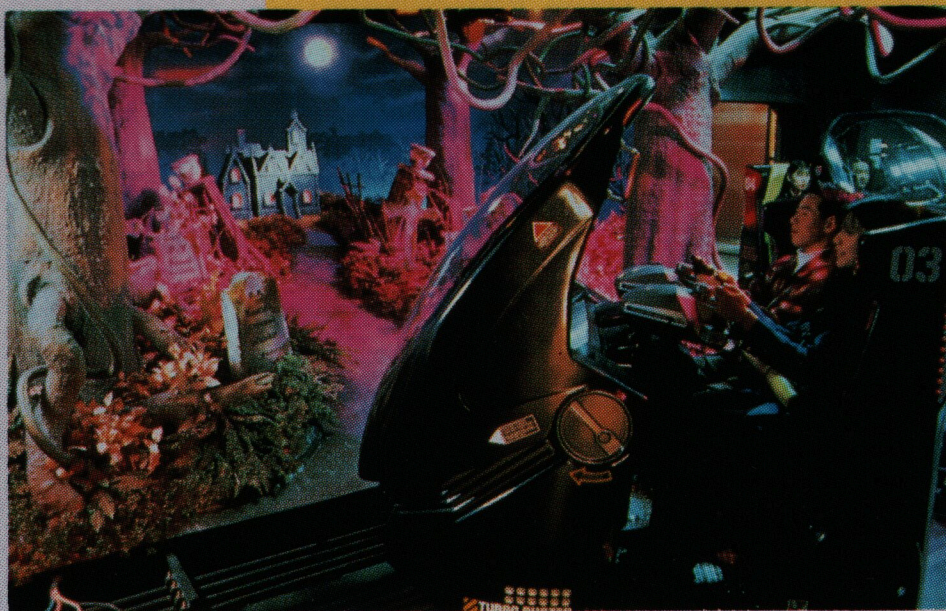
D 全く話題にしたことがない 33人
A よく話題にする 37人
C 前に話したような気がする 88人
B 時々話題になる 157人

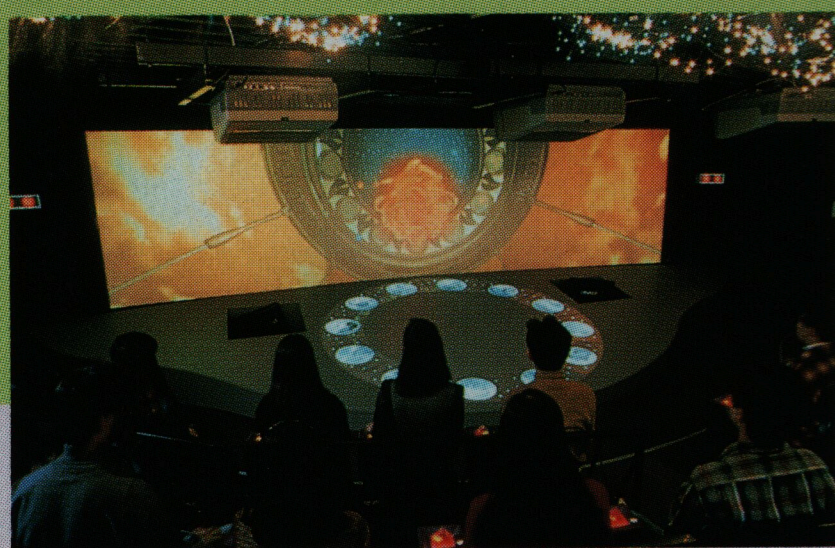
	A	B	C	D	無回答
20歳代（男性）	18	87	57	21	0
（女性）	5	18	11	3	0
30歳代（男性）	8	34	15	7	0
（女性）	0	4	1	1	0
40歳代（男性）	5	6	4	1	0
50歳代（男性）	1	6	0	0	1
10歳代（男性）	0	1	0	0	0
（女性）	0	1	0	0	0

★VOICE OF HARMONYのコーナーでは、皆さんからのお便りを募集しております。お気軽に編集事務局へ投稿ください。FAXでもOK！お待ちしておりま〜す。

★ＪＥＦの選手のサインを希望の方は、誰のサインを希望するかを書いてね。

ＪＥＦの＿＿＿＿＿選手のサインがほしい！

宛先：広報企画室　HARMONY編集事務局
担当　梅村・寺嶋

PHOTO 2 REPORT

▲佐藤常務のファミリー登場

▲ホッと一息の
入交副社長と佐藤常務

JOYPOLISでしか手に入らないTシャツを着て、デモンストレーションをするソニックと仲間たち。

Around the AM

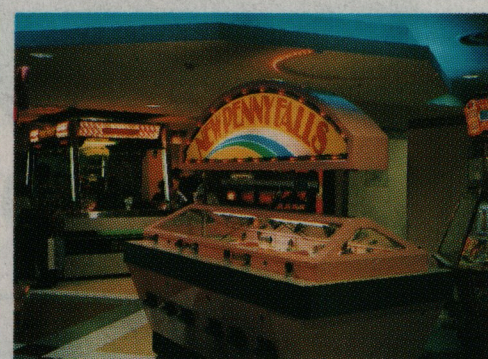
セガワールド　高槻

　高槻市は大阪・京都の中間に位置する衛星都市で、セガワールド高槻は両都市を結ぶ主要道である国道171号線沿いにある郊外型複合店舗です。
　量販電器店、マクドナルドとの複合出店で集客力も高く、お客様の層も学生からファミリーと多岐に渡っており、広い店内にはお客様の熱気がいつもいっぱいです。
　店長をはじめとして社員、アルバイトスタッフ共、若いメンバーが多く、開店以来お客様に愛される店舗づくりを目指してエネルギッシュに努力しています。
　開設から３ヵ月余り、いちばん苦労した点を瀧口店長に伺うと、「とにかく地域に密着し、一人でも多くのお客様に愛される店舗とするため、全員一丸で努力しています」とのことでした。国道から少し奥まった所にあるため、クルマで国道を通るお客様へのアピールが弱く、その分ご来店いただいたお客様にリピーターとなっていただくことに一番気を遣っているとのこと。そのためにサービスに気を配り、また足を運びたくなる雰囲気づくりに日々努力しているセガワールド高槻に、皆様ぜひお立ち寄りください。

■店舗概要
所在地：大阪府高槻市緑町19—１
面積：628m²
オープン日：1994年３月30日
スタッフ数：社員２名
　アルバイト13名
店長名：瀧口　典男
売上目標：1,800万円（月商）
店舗スローガン：地域密着でB／P達成！

ハイテクランド　セガ　ミストII

　当店舗は、サラリーマン、学生でにぎわう梅田の駅前ビル地下にあります。周辺には競合店が多い中で、何とかOPENいたしました。水の流れる入口が印象的なため、「何かな？」「おもしろそう」と入って来られるお客様が多く、「なんや～単なるゲーセンやんけ～」と思われないよう、清潔で明るい雰囲気を保つように心がけています。また、当店のポイントとしまして、他店にはない、メダルコーナーを設けてあります。これが当たりで、特に大型機はいつも満席、ギャラリーまでつくほどの大人気です。夜中、疲労極限状態で、無理矢理つっこんだ苦労がきいたのでしょうか。
　あとは、やはり場所柄ビデオコーナーも人気があります。
　サラリーマンの方には、体感コーナーが人気です。
　女性のお客様も多く、メダルゲームをはじめ、体感、ビデオもなかなかの人気です。一人よりもグループで来られるお客様が多いので、小さいながらも健全なAM施設になっています。
　内装は、明るいながらも、ところどころに幻想的なムードが漂っており、このミスマッチが好評です。

　スタッフも、内装に負けず、地下１階「天井低い狭い暗い」のイメージを跳ね飛ばし、エアコンの切れる22時以後の熱帯サウナと化した店内と戦い、酸欠状態のOPEN、集金業務を乗り越え、「地下街のオアシス」目指して、運営に励んでおります。でも、お客様にはそんなことを感じさせず、楽しんでいただけるよう、創意工夫を重ねております。
　大阪へお越しの際は「ミストII」にもお立ち寄りください。
　小さいながらも、スタッフ一同、力を合わせて頑張っています。
（田中店長より）

■店舗概要
所在地：大阪市北区梅田１—11—４　B—100
　大阪駅前第４ビルＢ１Ｆ
面積：330m²
オープン日：1994年４月25日
スタッフ数：社員２名　アルバイト10名
店長名：田中　史郎
売上目標：2,000万円（月商）
店舗スローガン：いつでも笑顔の絶えない店舗運営

HARMONY VOL.130　発行日　1994年８月１日
発　行　(株)セガ・エンタープライゼス　編集・企画／広報企画室　梅村宗宏・寺嶋リカ